Vol.1
2016
SUMMER
@gamegene_books

GAME gene

遊びの遺伝子を覚醒する［ゲーム・ジーン］

巻頭特集

RAYの軌跡

レイフォース
レイストーム
レイクライシス



史上最高に美しい
シューティングは
いかにして
生まれたのか？

**レイシリーズ
開発者
超ロング座談会**

レトロゲームと出会う旅
**「天野ゲーム博物館」に行こう！
～館長に聞く、ゲーム半生～**

メーカー消失、姿を消した傑作群
ジャレコ音ゲー大全

構想10年！ 執念の同人STG
『バトルトラバース』

ゲーム音楽ヒストリカル・インタビュー
**アタリ初代サウンド専任者
ブラッド・アレン・フラー**

GAMEgene［ゲーム・ジーン］
Vol.1
2016
SUMMER
巻頭特集
RAYの軌跡
レイフォース
レイストーム
レイクライシス

徳間書店

ゲーム・ジーン
GAMEgene
創刊に寄せて

かつて『GAMESIDE』というゲーム誌がありました。誌名を変えながら定期刊行から不定期刊に変わりながらも19年間続いたそのゲーム誌は2015年に休刊。

同誌は、新旧、業務用、家庭用、同人ゲームといった枠を問わず、完成度の高い作品、記憶に残る作品を取り上げ、多くのライターによる論評、インタビュー、設定資料等で紡ぎ上げた誌面が、好評を博しました。

そのコンセプトを独自に昇華させ、新たな精神的後継誌としてスタートするのが、本誌『GAMEgene(ゲーム・ジーン)』です。再始動にあたっては『GAMESIDE』誌とその派生書籍を手がけた当時の編集長以下主要メンバーが再集結。

新たな発行元は、ゲーム専門誌の先駆けであった『ファミリーコンピュータMagazine』『テクノポリス』等を手がけ現在は『Nintento DREAM』を発行している、いわば家庭用ゲーム業界の歴史を見続けてきたメンバーが集う、株式会社アンビット。ゲーム出版30年以上に及ぶ蓄積が『GAMEgene』を後押しすることになります。

この『GAMEgene』をもって、WEB全盛の時代に、あえて後世に「物理的」に残る紙媒体で、ゲームユーザーに時代を経ても色あせない情報をお届けしていきます。

『GAMESIDE』という誌名は「ゲームと接する場所」を意味する造語であったと記憶しています。一方、今回新しく立ち上げた『GAMEgene』は「ゲーム遺伝子」を意味する造語です。"場所"が空間から成る三次元的視点とすれば、過去から未来へと受け継がれる"遺伝子"は時間の概念を加え高次へ至る視点とも言えます。理屈では説明しづらい、ゲームに夢中になる熱量と、面白さへの渇望、言葉にせずとも受け継がれていく伝統。目には見えないそれらを今あえて紙媒体という物理メディアで言語化し続けていく未来像を考えると『GAMEgene』という新誌名は不思議と納得のいくネーミングになりました。

ゲームを遊びたい人。知りたい人。振り返りたい人。未来に期待する人。すべての期待に応えられるよう、編集部以下メンバー一同、邁進してまいります。

GAMEgene編集部

※『GAMESIDE』は(株)マイクロマガジン社の発行物です。
※『GAMEgene』は(株)アンビットの発行物です。



GAME gene

遊びの遺伝子を覚醒する[ゲーム・ジーン]

Vol.1 2016 SUMMER

目次

巻頭特集

『RAY』の軌跡

レイフォース・レイストーム・レイクライシス







レイシリーズ　関連タイトル一覧

資料提供＝情報要塞 松原圭吾

年	ハード	タイトル	発売元
1994	Arcade	レイフォース	タイトー
1995	SEGA SATURN	レイヤーセクション	タイトー
1996	Arcade	レイストーム	タイトー
1997	PlayStation	レイストーム	タイトー
	PlayStation	RAY-RAY CD-ROM　(非売品)	タイトー
	Windows95	レイヤーセクション	ゲームバンク
	SEGA SATURN	サタコレ　レイヤーセクション　(廉価版)	タイトー
	SEGA SATURN	レイヤーセクションII	メディアクエスト
1998	Windows95	レイヤーセクション　LIGHT PACK　(廉価版)	ゲームバンク
	PlayStation	レイストーム PlayStation the Best　(廉価版)	タイトー
	Arcade	レイクライシス	タイトー
1999	Windows95	PCゲームBESTシリーズ Vol.5　レイヤーセクション	サイバーフロント
2000	PlayStation	レイクライシス	タイトー
2001	Windows95	PCゲームBESTシリーズ Vol.49　レイストーム	サイバーフロント
	Windows95	PCゲームBESTシリーズ Vol.62　レイクライシス	サイバーフロント
	PlayStation	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.75 THE ダブルシューティング ～レイストーム×レイクライシス～	D3パブリッシャー
2003	Windows95	ULTRAシリーズ　レイクライシス　(廉価版)	メディアカイト
	Windows95	ULTRAシリーズ　レイヤーセクション　(廉価版)	メディアカイト
	Windows95	PCゲームBESTシリーズ メガヒット Vol.10　レイストーム　(廉価版)	サイバーフロント
2004	Windows95	遊遊　レイクライシス　(廉価版)	メディアカイト
	Windows95	PCゲームBESTシリーズプラチナセレクション　レイストーム　(廉価版)	サイバーフロント
2005	PlayStation2	タイトーメモリーズ 下巻　(レイストーム収録)	タイトー
	Windows98	Gダライアス+レイストームPACK	ソースネクスト
	Windows98	レイクライシス	ソースネクスト
2006	PlayStation2	タイトーメモリーズ 下巻　TAITO BEST　(レイストーム収録)　(廉価版)	タイトー
2007	PlayStation2	タイトーメモリーズ2 上巻　(レイフォース収録)	タイトー
	PlayStation2	エターナルヒッツ　タイトーメモリーズ 下巻　(レイストーム収録)　(廉価版)	タイトー
2008	PlayStation3／PSP	レイストーム　(ゲームアーカイブス)	タイトー
	PlayStation2	エターナルヒッツ　タイトーメモリーズ2 上巻　(レイフォース収録)　(廉価版)	タイトー
	PlayStation3／PSP	レイクライシス　(ゲームアーカイブス)	スクウェア・エニックス
2010	Xbox 360	レイストームHD　(ダウンロード専売)	スクウェア・エニックス
	PlayStation3	レイストームHD　(ダウンロード専売)	スクウェア・エニックス
2012	iPhone／iPad	レイフォース	タイトー
	iPhone／iPad	レイストーム	タイトー

※『レイヤーセクション』は『レイフォース』のタイトル変更版。
※『レイヤーセクションII』は『レイストーム』のタイトル変更版。

芸術的なゲームとは何か？

名作ゲーム、名作シリーズ、と呼ばれるゲームがある。それらの定義は人それぞれだが、プレイヤーにとってもゲーム開発者にとっても、その時代を語る上で外すことのできないターニングポイントとなる名作というものがある。

プレイヤーから見ればそれは新鮮なゲーム体験であり、開発者から見れば新しい技術や楽しませ方のアプローチを目の当たりにしたゲーム、ということになるだろう。

94年のゲームセンターに現れたタイトーのシューティングゲーム『レイフォース』は、そういった意味でまさに革新的であった。第一作では従来の2Dゲームの表現技術で、画面の中に3Dに匹敵する空間の深さを描いてみせた。

二作目『レイストーム』は、ポリゴンを積極的に取り入れた3Dの空間に伝統的な2Dの操作性で没入できるという、次世代ゲームの凄みを誰もが感じられた作品だ。

三作目『レイクライシス』はプレイによってゲーム内容が変化するという斬新な試みから遊び手を選ぶ結果になったが、その魅力の虜になった遊び手にとっては他に代替の効かない孤高のゲームとなっている。

これら三作は音楽でも独自の世界観で聴く者を魅了した。

結果、これら三部作・通称レイシリーズは名作という枠を越え、もはや神格化されているといった貫禄さえある。

本特集では、その魅力と誕生秘話と影響力に、迫りたい。

RAYFORCE
レイフォース

AC　■アーケード　■タイトー　■1994年稼動

発動された「OPERATION RAYFORCE」……。あまりにも儚く切ない終焉は今もなおファンの心を揺れ動かす。

構成＝クドータクヤ（UNDERSELL ltd.）



狙った獲物は逃さない――8発のロックオンレーザー

"This is the control tower, make a lesson 10, over."

管制塔からのアナウンスとともに発進する実験機「X-LAY」。こういった演出は他のゲームでもいくつか散見できるが『レイフォース』だけは他作品と比べられないほどの魅力が詰まっている。

「ロックオンシステム」はロックオンした数だけスコアに倍率が掛かることから、スコアラーたちのパターン構築能力を刺激し、フルロックを狙わせているが、1コインクリアを目指すシューターにとっては、苦手な箇所・場面に登場する敵を優先して撃破できるといった側面も持ち合わせている。

他の縦スクロールシューティングのように、緊急回避に使える「ボム」が搭載されていないからこそ、この「ロックオンシステム」で先手を打つことがより一層、映えているのではないだろうか。



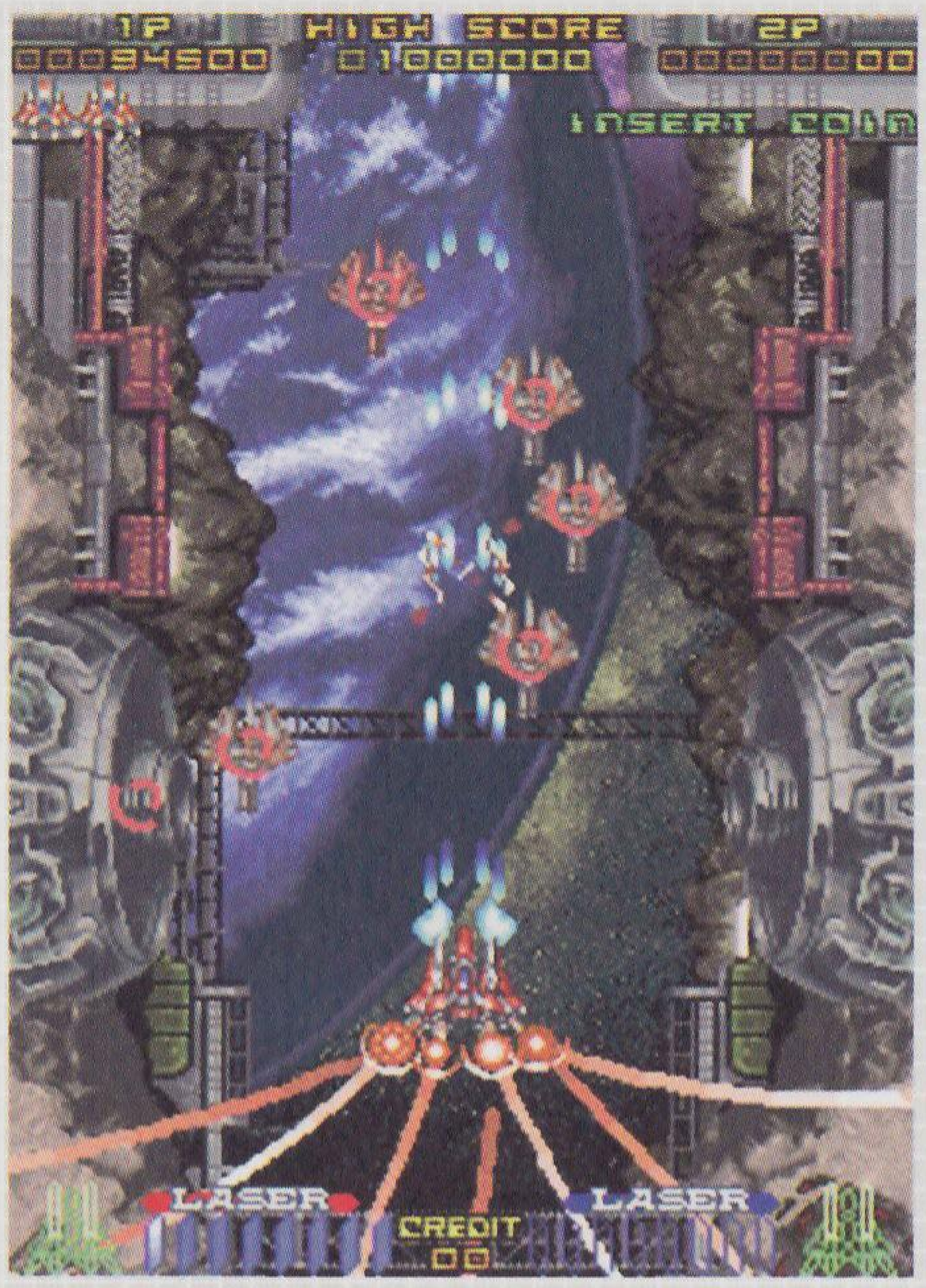
淡い赤色のカラーリングが施されたソリッドなデザインの「X-LAY」が目を引く1枚。その後方にはレーザーを放っている2Pカラー（青色）のX-LAYも確認できる。躍動感あふれる2機が目指すのは「Con-Human」が暴走してなれの果てと化した母星だ……。

資料協力：KVC

本作『レイフォース』が94年にリリースされてから約20年以上も数多くのシューターに高い支持をされているのにはいくつかの理由がある。重厚なSF設定がバックグラウンドにありながらも、画面上には必要最低限の文字しか表示していないこと。面をクリアしてもステージとステージの間で画面が途切れることなくシームレスにステージが進行すること。背景スクロールだけでドラマを物語っていること。

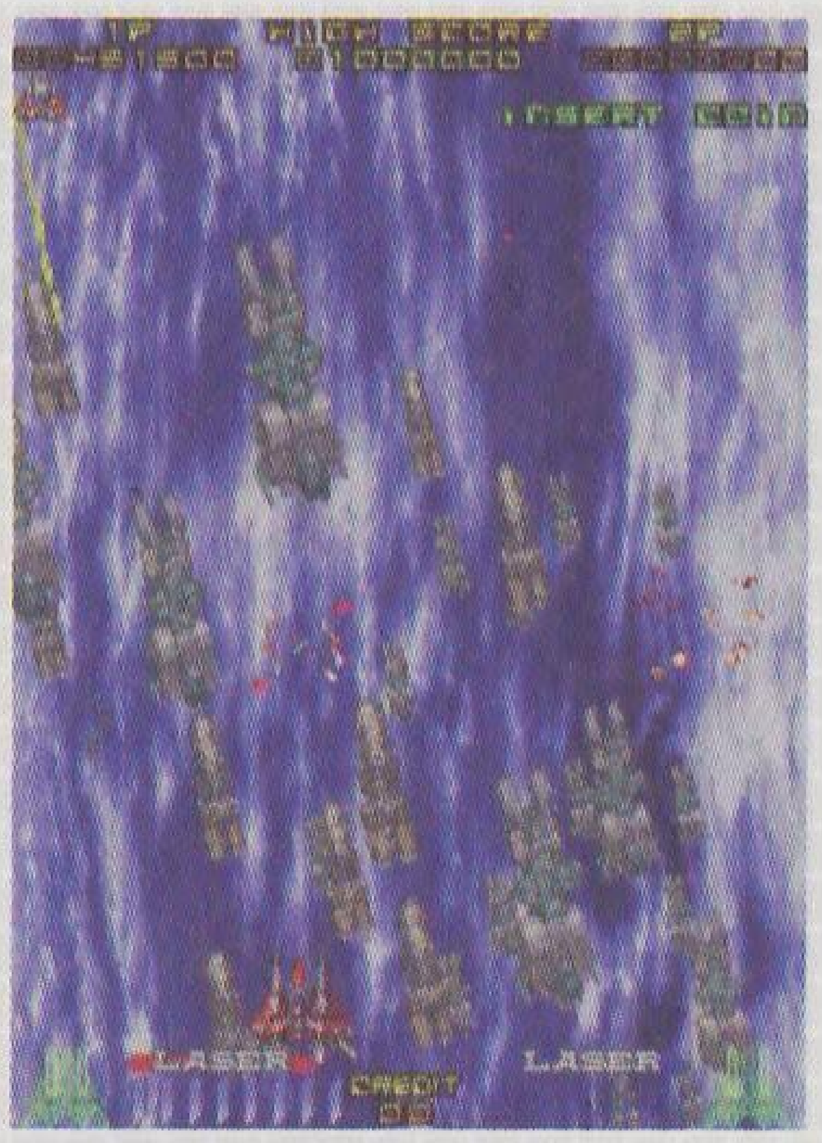
　シューティングゲームでありながらも、目まぐるしく物語が展開する様子は、まるで映画を観ているような錯覚すら覚える。

　『ガンフロンティア』（90年）、『メタルブラック』（91年）といった同社のシューティングゲームから重点が置かれはじめた「演出」が本作ではさらに昇華され、そこへTAMAYO氏が作曲したBGMもパイロットの心境を物語るかのように「演出」を後押しするのだ。



一回のロックオンだけでは倒せない敵も登場。複数機をロックオンするか、一機に多重ロックオンするか。攻略パターンを組もう。

　右の画面写真でも紹介しているが、目指す母星に「X-LAY」単機のみで突入させるべく、多くの味方艦隊が跡形もなく敵艦隊に駆逐されていく2面の名シーンでは、BGM「G」の旋律も相まって鳥肌が立つほどの感動を覚える人もいるだろう。


2面。マグマが噴き出る衛星に現れた大型の突撃艇を撃破したあとに見えたのは、味方戦艦が見るも無残に散っていく光景だった。

　物語は報われることのないバッドエンディングを迎える。そうとわかっていながらも、結末を見届けざるを得ないほどの感情移入すらしてしまう。

　本作は「ロックオン型シューティング」という枠では収まらない要素が余すところなく散りばめられている。世界観と演出、それらを華やかにするBGM……。


5面で待ち構えるボスのオーディン。高速レーザーだけではなく、物理攻撃でも押し迫ってくる俊敏な機動性を持っている。

　感動重視の物語を掲げたアドベンチャーゲームならまだしも、クレジットを投入してレバーとボタンを操るアーケードゲームに過剰なストーリーは必要ないとそれまで思っていたのだが、『レイフォース』の登場はあまりにも衝撃的すぎるものだった。

　エンディングでボロボロになったX-LAYの操縦席に映る「MISSION COMPLETE」を見たとき、あなたの心にも切なさが残るだろう……。

RAYSTORM
レイストーム

AC ■アーケード ■タイトー ■1996年稼動



2Dから3Dへと進化したグラフィックと新たなる2種類の機体が戦場を舞う!! ポリゴンシューティングの金字塔。

構成＝クドータクヤ（UNDERSELL ltd.）

ロックオンシステムとスペシャルアタックを使え!

2年ぶりの続編の本作はプレイステーションと互換性のあるアーケード基板「FXシステム」によってポリゴンシューティングに進化、ゲームは俯瞰視点となった。『レイフォース』のシステムを継承しながらも、眼下だけでなく正面の敵に対してもロックオンができるようになったことに加えて、画面上の敵に高ダメージを与える新要素「スペシャルアタック」が追加され、奥深さをさらに増した。

翌97年にはプレイステーションに新モードを追加の上、移植され、10年にはHDリメイク版『レイストームHD』がPS3とXbox360にダウンロード専売で登場するなど、家庭用移植でのプレイ人口も多く、シリーズの中でも根強い人気を誇っている。

前作のような物語を感じる演出は少ないものの、純粋にシューティングに特化したという意味に



1面「ALBION D.U.（アルビオン連合特別区）」のビル群を飛ぶ「R-GRAY1」が目を引くインストカード。操作方法にはロックオンレーザーが自動的に出る「オート」が追加されたことがわかる。本来は許諾シールが貼られる箇所にはこっそりと自機がデザインされている。



2面「OLD GAUL CITY(旧ガリア市)」の終盤。攻撃を増す敵たちにロックオンレーザーで応戦！



1面に大きく映るオレンジの建物はタイトー熊谷研究所をモチーフにしたという噂が。



前作『レイフォース』に登場したボスを彷彿させるデザインも多い。ただし避け方はそのままではないので、注意しないとやられてしまうぞ。



6面ボス、アラリック。多彩な変形と攻撃でプレイヤーたちを葬り去った好敵手。

おいては、ポリゴン時代のゲームを代表する一作と言えるだろう。

また、中型機やボスなど耐久力のある敵をフルロック(全弾ロックオン)することで撃てる「ハイパーレーザー」という一点集中型の高火力攻撃がロックオンシステムに追加され、攻略を優位に進めるうえでの重要なウェイトを占めている。

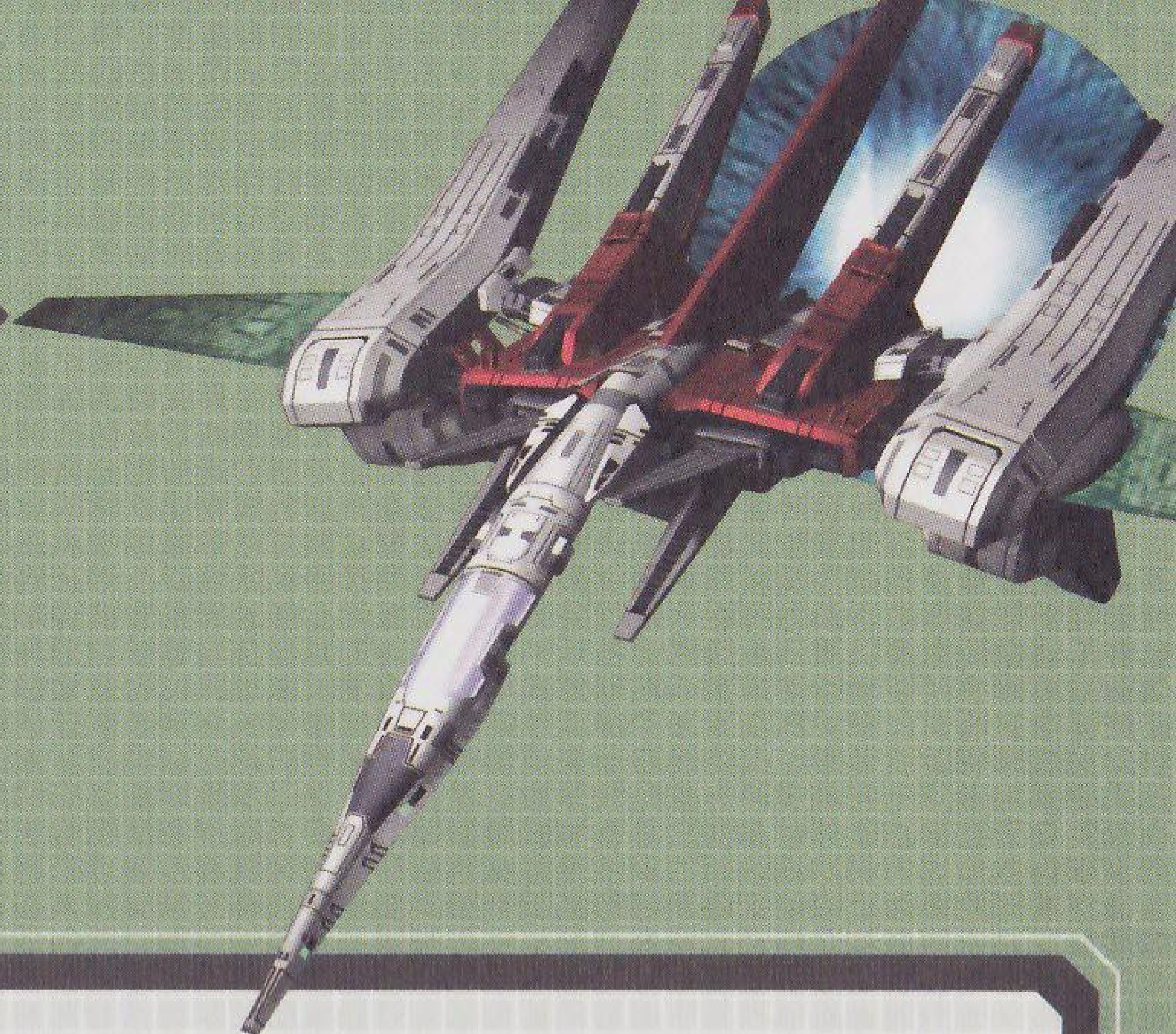
敵の攻撃も激しいものとなっており、なかでも4面に登場する戦艦が発するレーザーは「初見殺しの名所」として本作を代表するものとなっている。ボス戦においては攻撃パターンが豊富になり、変形するボスまで登場し、プレイヤーを苦しめる。

惜しむらくは、エクステンドが廃止されたことによって、難易度を高く感じてしまうところではないだろうか？　生存時間の長さとアイテム取得のランクが導入されたことで高難易度というイメージへの拍車をかけている。しかし、裏を返せばクリアまでの攻略パターンをどれだけ効率よく編み出せるかというあたりが大切なポイントになっている。

その一方で、スコアラーたちのハイスコア争いは前作以上に加熱したという。自機のひとつである「R-GRAY1」は『レイフォース』の「X-LAY」を引き継いだような性能で8体までロックオン可能でスコア倍率は最大128倍となる。しかし追加の新機体「R-GRAY2」は、16体までロックオンできることに加えて256倍という倍率となる。スコアの上昇は「R-GRAY2」が有利なのは比べようがないだろう。前に一度、上級スコアラーのプレイを見せていただいたのだが、高得点の敵を高倍率で倒すべく、フルロックする場面・しない場面が効率的に考え抜かれた動きはまるで精密機械のようだったことを記憶している。

今でも稼働中のゲームセンターが存在することは、いかに本作がプレイヤーに親しまれているかを表している何よりの証しだろう。

RAYCRISIS
レイクライシス



AC ■アーケード ■タイトー ■1998年稼動

**舞台となるのは仮想空間ネットワーク。
新システム「侵食率」が導入されるなど
シリーズ最終章にして前衛的な意欲作!!**

構成＝クドータクヤ（UNDERSELL ltd.）

シリーズのなかでも異質 手探りで模索する実験作

前作にあたる『レイストーム』は前々作『レイフォース』とは別の完成形を目指したシューティングゲームになっていたが、『レイクライシス』は前作での変化を上回る突然変異ともいえるもので、ただ驚かされるばかりだった。

仮想空間や非常用プログラムといったコンピュータ・ネットワーク空間を模した画面表示は「いかにも」な雰囲気を漂わせている。その画面のなかで自機のＷＲ（ウェイブライダー）を操作することは「プレイヤー自らもその世界に取り込まれてしまいそうな錯覚」すら覚えてしまう。このあたりは『レイフォース』以上の「演出」の新しい形を模索したのではないかと考えられる。

『レイストーム』のボス戦で見せた大型キャラクターのアクションやギミックは、『レイクライシス』ではそれを上回る激しい動きと視



これまでのイメージを残しつつも、カラーリングとデザインが一新された自機「WR-02R」の背景に広がるのは、緑色で覆われた電脳世界……。深海やマグマ地帯など、都市以外にも用意されたステージを突き進め!!



『レイストーム』へのオマージュとも思える戦艦レーザーだ。ステージには過去作を意識したような配置もある。



敵が多く出現するため、ハイパーレーザーが使いやすい。



敵弾のミサイルにロックオン可能となったのもポイント。



攻撃パターンや演出面が豊富になったボス戦は1ステージ分あるのではと思うほど長期戦が必須になることも……。

点変更で刺激的となって、プレイヤーを驚かせた。

ゲームシステムは三部作の中でも異端というのが正しいだろう。新システムの「侵食率」は本作の難易度を数値化したもので、画面に現れる敵を画面外へ撃ちもらすことなく倒すと数値が低下し、逆に敵をどんどん逃してしまうと数値の上昇とともに難易度も上がるという仕組みだ。

敵を撃ちもらしてはいけないという点で、ハレー彗星が飛来する宇宙空間を舞台に太陽系の各惑星を次々と防衛する『ハレーズコメット』(86年)を思い出すタイトーファンもいるのではないだろうか。

敵を撃ちもらせない独特の緊迫感は『レイクライシス』ではさらに強く、敵の攻撃やパターンをしっかりと把握しないとグッドエンディングにはたどり着けないというシビアな面も持ち合わせている。

レイシリーズとしては異質な本作だが「進化のためには斬新さが必要であり、こうせざるを得なかった」という印象も感じられる。

ゲームの進行と密接にシンクロするTAMAYO氏の楽曲はゲームの状況に応じて楽曲が変化するなど斬新な試みがなされ、評価する声も多い。

しかし、システム基板「G-NET」を使用したアーケードゲームのなかでも本作の取引価格は比較的、高額であることに加えてゲームセンターでもコンスタントに再稼動されることが非常に少ない。独自要素を追加してプレイステーションに移植されたものの、元の性能が高かった為か、移植度の高い『レイストーム』と比べるとどうしても見劣りするところが多く見受けられる。

シリーズ完結編のタイトルでありながら、不遇とも思える点の多い本作だが、一作目となる『レイフォース』の前日譚というストーリーを持って産声をあげた重要な一作であるだけに、機会があればぜひ触れてみてほしい。

今すぐ遊べる『RAY』の配信版

今すぐ遊べるレイシリーズの移植版をここに紹介。いずれも入手しやすいダウンロード配信版だ。

構成＝編集部

PlayStationNetwork ゲームアーカイブス



レイストーム


レイクライシス

PSP PS3 Vita

■ダウンロードソフト
■発売：スクウェア・エニックス
■価格：各617円（税込）

タイトーの社内開発部によってプレイステーションへと移植されていた『レイストーム』『レイクライシス』の二作がPSP、PS3、Vita対応のプレイステーションゲームアーカイブスで配信中だ。『レイストーム』はアレンジモードと固定の残機で出撃する13機モード、『レイクライシス』はスペシャルモードといった家庭用独自の追加モードも遊べるのが魅力。Vitaであれば『レイクライシス』に収録されていたポケットステーション用ミニゲーム『POCKET RAY』も遊べる。

Xbox 360 ダウンロードソフト プレイステーション3 ダウンロードソフト


レイストームHD

360 PS3

■ダウンロードソフト
■発売：スクウェア・エニックス
■価格：各1543円（税込）

グラフィックを美麗にして画面を現在主流の16：9比率に変更したHDリメイク作『レイストームHD』が配信中。自機も敵機もメカデザインが美化されて嬉しい。プレイステーション版と同様にアーケードモードとアレンジモードに加えて一定条件を満たすと遊べる13機モードも収録されているほか、本作独自の新しい遊び心地の新機体「R-GEAR」も登場する。

iPhone／iPad


レイストーム

iOS

■ダウンロードソフト
■発売：タイトー
■価格：各1400円（税込）


レイフォース

iOS

■ダウンロードソフト
■発売：タイトー
■価格：各720円（税込）

アーケード版より自機が素早く動かせる（『レイフォース』はRemix MODE選択時のみ）ことが意外にも快適で楽しい！　ロックオンレーザーをオート発射にするとなお痛快だ！

iTunesによみがえった

『RAY』の音楽世界

構成＝編集部

レイシリーズのオリジナルサントラとアレンジサントラが配信中。一曲から購入可能だ。

■iTunes ■アーティスト:ZUNTATA
■各曲:150円(税込)
アルバム一括購入:各1500円(税込)



レイフォース オリジナルサウンドトラック -PCB Version-

℗ 2009 TAITO Corp.

オリジナル

The First Report
On Standby
Penetration
G
Aggresiveness
Vision
Cracking!
Into Darkness
Mobius
Atrocity
The Plot Thickens
Quartz
The Fates
Doomsday
Q.E.P.D.
KP-4
Reason For It



レイフォース -ラビングビート-

℗ 1997 TAITO Corp.

アレンジ

PENETRATION
G
AGGRESIVENESS
VISION
CRACKING!
DESTRUCTIVE OF POWER
INTO DARKNESS
MOBIUS
ATROCITY
QUARTZ
THE FATES × DOOMS DAY
RIBBING RUBBING MIX
Q.E.P.D.

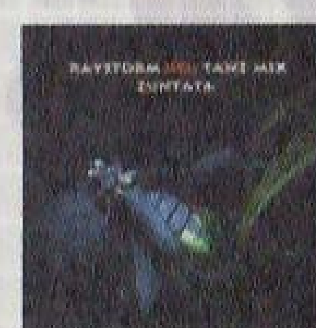


レイストーム

℗ 1996 TAITO Corp.

オリジナル

CYCLOID (ATRACT DEMO)
ORIGIN (TROW A COIN)
OOPARTS (PLAYER SELECT)
GEOMETRIC CITY (AREA1)
AQUARIUM(AREA2)
MUDDLING THROUGH (AREA3)
JUGGLER (BOSS1)
CATHARSIS (AREA4)
LUMINESCENCE (AREA5)
METAPHAR (BOSS2)
TOXOPLASMA (AREA6)
SLAUGHTER HOUR (AREA7)
MOLECULAR CLOCK (BOSS3)
HARD NUMBER (STAGE CLEAR)
HEART LAND (AREA8)
INTOLERANCE (LAST BOSS)
CERAMIC HEART (ENDING STAFF ROLL)
ENDLESS STAIRS (NAME ENTRY)
DEAD AIR (GAME OVER)
AQUARIUM (HAISHIMA ARANGE)
TOXOPLASMA (HAISHIMA ARRANGE)
Coeur de Ceramique (PIANO & QUARTET ARRANGE)
INTOLERANCE (ORCHESTRA ARRANGE)

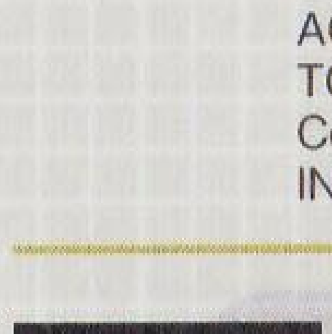


レイストーム -ノイ・タンツ・ミックス-

℗ 1997 TAITO Corp.

アレンジ

CYCLOID
ORIGIN
OOPARTS
GEOMETRIC CITY
AQUARIUM
MUDDLING THROUGH
JUGGLER
CATHARSIS
LUMINESCENCE
METAPHAR
TOXOPLASMA
SLAUGHTER HOUR
MOLECULAR CLOCK
HARD NUMBER
HEART LAND
INTLERANCE
ENDLESS STAIRS
DEAD AIR
CERAMIC HEART



レイクライシス

℗ 1999 TAITO Corp.

オリジナル

少女の行為はもう終わったのか
自分で撰んだ拷問
99%じゃ駄目だ、100%じゃなきゃ駄目なんだ
ラベンダーの咲く庭
生命の風が吹く場所
女の子にはセンチメンタルなんて感情はない
彼女の目的
ふたつの液体
司教は言った「それは奇跡じゃない」
聖母マリアよ、二人を何故別々に？
童話の消えた森
愛がたりない
童話の消えた森(complete version)



レイクライシス rayons de l'Air

℗ 1999 TAITO Corp.

アレンジ

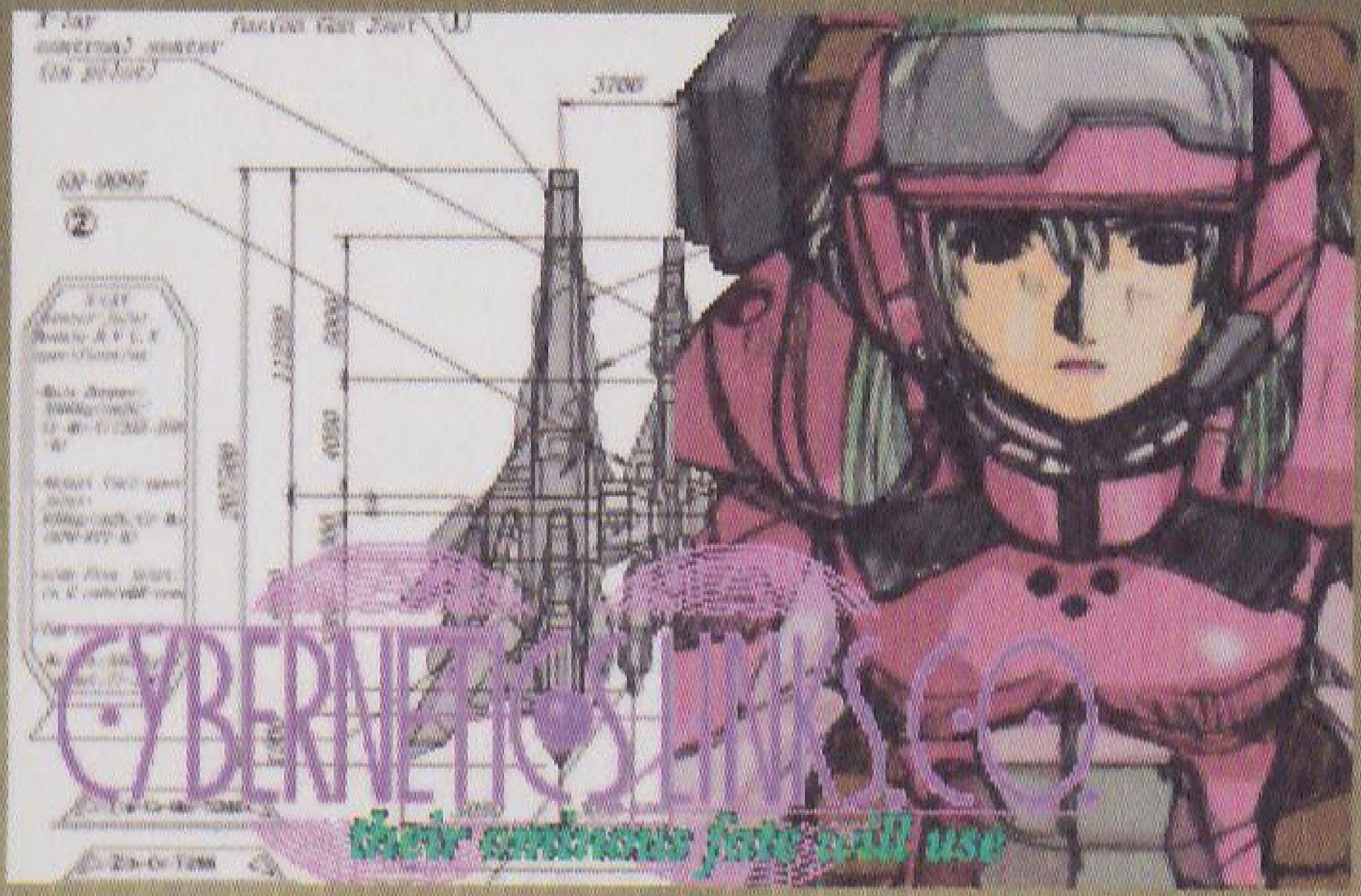
Lavande bleu
Or,can it be side that her behavior is a crime?
The models
There is no sence unless everything is arranger completely
Non sentimentalisme
Son dessein
Blood And tide
Formless living bodies
Root of all evil
There are no nails at my tipitoe
Love is not enough
Vit-symty
All is shut down

『RAY』の世界観

文＝
CHAKO（Curious Cat）

レイシリーズはシューティングゲームとしての攻略の面白さから高い支持を集めているのは勿論だが、ゲームの攻略とは別の視点からもファンの心を掴んで離さない要素がある。それは3作をつなぐ世界設定の謎だ。ゲーム画面から伝わる断片的な情報と、後年少しずつ明かされてきた世界設定によって、三部作のつながりが次第に明らかになるも、公開されてきた情報には矛盾点も感じられ、ファンの間ではさまざまな推測と議論が飛び交う結果となった。そして明確な答えを得られないまま時は過ぎ、シリーズは沈黙をたたえている。

ここでは僭越ながら、ＲＡＹの世界に魅了されたファンの一人として、独自の取材と解釈から導き出した世界観を、ひとつの説として、筆をとってみたい。



レイフォース年表

M.C.-0025　全世界のコンピューターネットワークを結んだ
完全独立思考型システム管理用コンピューター「Con-Human」完成。

M.C. 0108　「Con-Human」の暴走による大量虐殺が始まる。

M.C. 0130　人類は外惑星連合宇宙軍により母星を脱出。宇宙の漂流民となる。

M.C. 0183　第一次惑星攻略戦（OPERATION METEOR）。惑星奪還作戦の失敗により、艦隊の70%を失う。

M.C. 0184　「Con-Human」の占有範囲が衛星にまで及ぶ。惑星内に次元の歪みを発生させる。
人類は軍で秘密裏に開発されていた高機動攻撃機の単独攻撃で衛星内部は破壊するが、テスト機は行方不明に。

M.C. 0185　OPERATION RAYFORCE（第二次惑星攻略戦）発動。
人類はほぼ全滅するが、作戦は成功し、惑星は消滅した…。

レイストーム年表

A.D. 2096　異常重力波の観測地点より植民可能なセシリア星系発見。
大規模な植民計画実行のため、大艦隊用特殊重力場発生システム
「MOON GATE」の建造に着手。

A.D. 2103　「MOON GATE」完成。
第一次セシリア植民計画始動。以後四次まで行われる。

A.D. 2138　地球は連邦制を導入。国家は惑星単位に変わる。

A.D. 2141　増えゆく植民惑星を統治するため地球政府は地球／太陽系連合軍を設立。
翌年、駐留軍をすべての星系に配置し、植民惑星を軍政下に置く。

A.D. 2219　急進的植民惑星が地球政府に反旗を翻してセシリア連合を形成。
24時間戦争後地球圏を制圧する。

OPERATION RAYSTORM 発動。

６日間の戦闘を経て作戦は成功し衛星セシリアは崩壊。
地球もセシリア残存艦隊に破壊され人類は母星を失う。

【1】『レイフォース』の世界

まずは第一作のレイフォースのストーリーを振り返ってみよう。

全世界のコンピューターネットワークを結んだシステム管理用コンピューター「Con-Human」が完成、後に原子配列操作による物質生成も確立され、機械世紀――M.C.（Machinery Century）が始まる。

外惑星への植民計画が始まり探査が開始されるが、やがて計画は終了、その年から「Con-Human」の原因不明のシステムダウンが続き、気象や大気制御に異常をきたす。

M.C. 0108に人類による一切の命令を拒否、世界中の軍事施設を用いて人類の「大量虐殺」を開始。その後さらに環境を自らに適合させて惑星の中心部から機械改造した。

人類は惑星から脱出するが、母星への想いから大きく離れることはできず、進化を続ける「Con-Human」の戦力の前に人類は存亡の危機となる。

人類は「Con-Human」の完全破壊を決断、M.C. 0183に第一次敵惑星攻略戦が行われるが失敗に終わり、M.C. 0185に残存兵力の全てを投入した第二次敵本星攻略戦「OPERATION RAYFORCE」を発動する――。

「Con-Human」の破壊とはつまり母星の破壊である。第一次攻略戦（後に『レイクライシス』で「OPERATION METEOR」と判明）は、外惑星の衛星に核パルスエンジンを設置して敵本星に落下させ、衛星の衝突による混乱に乗じて敵艦隊を殲滅し最終的にシステムを破壊する作戦だった。

だが敵の砲撃によって衛星は四散、一部は敵本星の衛星軌道に乗り、また敵の圧倒的戦力により人類の主力艦隊は70%を失い、敗北に終わる。

この軌道に乗った衛星が、2面の中盤で中ボスと戦うマグマの星として登場している。

ゲーム本編である第二次攻略戦は、残存艦隊全てを陽動のため敵艦隊へ投入し、その混乱に乗じ小型機動兵器が敵惑星に降下、中心核まで侵入し「Con-Human」を破壊する、という作戦だ。2面の衛星を抜けた先で敵艦に次々に沈められていく艦隊を目撃することになるが、それはプレイヤーの駆るX-LAYに人類の希望を託した仲間たちの姿なのだ。

こうした設定や舞台背景はゲームをプレイしていてもわからない。これらが明らかにされたのは、ゲーム誌でも攻略本でもなく、サントラCDのブックレットであった。

（これはレイシリーズ全てに言えることだが、オリジナルサウンドトラックは楽曲を楽しむのはもちろん、世界観を知る上でもマストアイテムとなっているのだ）

『レイフォース』のサントラにはブックレットが2冊ついており、1冊はタイトーのサウンドチームZUNTATAによるライナーノーツとオリジナルショートストーリー。もう1冊はゲーム開発者による設定資料集となっている。

設定資料集には詳しい年表や作戦内容、自機である「RVA-818 X-LAY」やボスのスペック詳細などがあり、ゲームだからと片付けてもおかしくない「ロックオンレーザーは光線なのになぜ曲がるのか」といった疑問にも荷電粒子ビームと説明付けがされている。

パイロットについてはサイバネティクス・リンク・システム「C. L. S.」という切り口で語られている。この「C. L. S.」は人間の限界を越えるための極度のサイボーグ化や、脳を直接機動兵器に接続するシステ

ムのことであり、レイシリーズ通しての代名詞とも言える世界観設定ではないだろうか。
サントラに続いてゲーム攻略とイメージドラマを一緒にした『ZUNTATA VISUAL CLIP VOL.1　RAYFORCE』というビデオとLDが発売されたこともあり、ZUNTATAによって構築された、ゲームとは別の解釈の世界も存在感を放っている。
見る、聴く、読む、全てに響く。それだけにややこしくなるのも事実で、前述のサイボーグ化である「C. L. S.」に対し、ZUNTATAの世界のパイロットは「FO4」という名のアンドロイドであり、デモに登場する女性パイロットの印象を左右させた。
とはいえ、第二次攻略戦の降下部隊は「X-LAY」2機であたっているので、1P側と2P側のパイロットそれぞれの設定、という考え方もできる。
エンディングではスタッフロールとともに物悲しい曲が流れ、無数の隕石と共に宇宙に漂う「X-LAY」の姿は涙を誘う。
曲のタイトル「Q.E.P.D.」が「que en paz descanse（スペイン語）」の略で、「死者の霊が安らかに憩わんことを」という意味を知れば、また目頭が熱くなるだろう。
最後にボロボロに壊れた「X-LAY」のコックピット内に映し出された「MISSION COMPLETE」と「SYSTEM DOWN」の文字で『レイフォース』は幕を閉じる。
世界観は緻密に設定されているが真相は明確にはされなかった。何故「Con-Human」が「大量虐殺」を開始したか、それは後の『レイクライシス』で明らかとなる。


パイロットの姿は『レイフォース』のアドバタイズデモで確認できる。

【2】『レイストーム』の世界

次に、第二作『レイストーム』のストーリーを見てみよう。
人類が恒星間航行を実用化して100年あまりが経過したA.D.2219、「地球」は多数の植民惑星を抱えるほどに繁栄していた。
しかし厳しい軍政下に反発した急進的植民惑星諸国は、セシリア星系第2惑星セラフィムの第2衛星セシリアを中心とした「セシリア連合」を成立し、地球からの解放を求め反旗を翻す。
「セシリア連合」は武装蜂起から僅か24時間で地球を制圧、さらに地球の破壊を宣言する。
この事態を受け「バルカ機関」は、セシリア星系で発見された「オーバーテクノロジー"LAY"」を基に開発中の「R-GRAY」全13機による、セシリア制圧作戦「OPERATION RAYSTORM」を発動する——
前作『レイストーム』のストーリーでは年号が機械世紀であり、その

舞台は地球とは明言されず、あくまで「母星」として語られていた。対して『レイストーム』は未来の「地球」が舞台である。オーバーテクノロジー"LAY"の文字列に、前作の自機「X-LAY」を想起させるが、ストーリー上で続編として直結しているわけではなく、パラレルワールドという位置づけだ。

7面＋最終ボスの全8面構成で、地球から飛び立ち宇宙を経て敵衛星セシリアの都市〜内部へと続く。

宇宙から始まり母星の内部を目指した前作と似ている部分もあれば、母星を壊す側か護る側か、敵が機械か人間か、といったように、『レイフォース』と『レイストーム』は対照的な要素が目を引く。

「セシリア連合」が地球を制圧できたのは地球戦力の鹵獲に成功したことが大きく、4面「3RD FLEET（第3艦隊）」の大艦隊は、ボスである「ハンニバル」含めほとんどがもとは地球（地球／太陽系連合軍）の艦艇である。奪取した戦力でもって8都市を砲撃し消滅させ、地球を無条件降伏させるに至るのだが、2面「OLD GAUL CITY（旧ガリア市）」は砲撃を受けた都市の1つで、さらにセシリア軍の地球降下拠点となっている。

地球破壊までの猶予が6日間、この戦争を予測してたかのような「バルカ機関」は、もともと「オーバーテクノロジー"LAY"」の研究を目的にセシリア植民地議会によって設立された機関で、研究成果と共に地球へ亡命した後「R-GRAY」シリーズを開発したという経緯がある。

前作同様に自機やボス、ステージ設定はもちろん、いわゆるザコ敵にまで全長や乗員数設定があり、人間同士の戦争だということを、あらためて感じさせられるのだ。

その反面、キャラクターの見た目などは皆無で、「R-GRAY」パイロットに関しても「一切公表されていない」という設定だけで全てが謎になっており、解釈はプレイヤーに委ねられている。（例外的にサターン移植版の『レイヤーセクションⅡ』のムービーパートにはキャラクターの描写が存在するのだが。）

……余談だが、6面ボス「アラリック」はその難易度とデザインのかっこよさからカリスマ的存在だが、設定には「海洋魚類（ハマチ）から採取される特殊な有機物質が大量に必要」とあり、とてもインパクトがある。

前作4面ボス「G.P.M.S-2」の由来も「Ground Performed Mad Shell――地で舞う暴れガニ」であり、海洋生物が登場するところに、ダライアスシリーズのタイトーならではの遊びを感じる。

それはさておき、『レイストーム』の世界を語る上で外せないのはプレイステーション版で初搭載されたエクストラモードと13機モードの存在だろう。

エクストラモードでは敵配置や攻撃パターンの変更・追加、背景やエフェクトの変更・追加に加え、BGMが全てアレンジされている。

4面終了時のワープ航法の演出や、5面の背景に水色の衛星セシリアの追加、エクストラモード各面のローディング中に表示されるMAPなど、エクストラモードでの変更・追加点は世界観にも一層深みを与えている。

13機モードは、「R-GRAY」シリーズは計13機が開発された……というストーリー設定に合わせた形で「R-GRAY1」と「R-GRAY2」それぞれのオート・マニュアル各3機に「R-GRAY0」というプロトタイプを合わせた計13機以内でクリアするというもの。パイロット13人の存在を意識する。

一番の変更点はエンディングだ。最終ボス「ユグドラシル」を破壊し



プレイステーション版『レイストーム』のエクストラモードで表示されるMAPは各面の位置関係やどういう進行をしてきたかがわかりやすい。上は3面のMAPだが、よく見ると3面ボスの「ゼノビア」が後ろから迫っていることなども読み取れる。

中枢から脱出後、アーケード版では僚機と共に地球に帰還していて、味方の艦隊も確認できる。

だがエクストラモードでは状況を伝える「R-GRAY戦闘報告」が流れ、バックには崩壊中のセシリアがあり、ボロボロになった「R-GRAY」一機のみが帰還した先には「セシリア連合」によって破壊された地球の残骸があるだけという、何とも空しいエンディングとなっている。

さらに13機モードで（難易度を初期設定以上で）クリアすると、地球とセシリアは消滅し、「R-GRAY」の記録もないという旨の追加文が流れる。戦争は何も残さないというメッセージを受け取ると同時に、タイトーSTGはやはり惑星が壊れるのか……と思った人も少なからずいることだろう。

『レイストーム』にもまたZUNTATAによって独自に構築された世界があり、エクストラモードBGMのサウンドトラックである『RAYSTORM -NEU TANZ MIX-』のブックレットに記されたショートストーリーでは「衛星セシリアは太古の地球」と定義されている。

既存のセシリア星系の設定に矛盾があるが、セシリアを破壊したため地球も滅ぶと考えることもでき、迎える結末はエクストラモードと同じく「地球とセシリアは消滅」なのである。

【3】『レイクライシス』の世界

ゲームの発売順では3作目となる『レイクライシス』だが、ストーリーの歴史としては1作目『レイフォース』の過去にあたる。

機械世紀（M.C.）が始まり、人類は増加する人口対策として外惑星

植民計画に希望を託し、多くの探査船を宇宙へ派遣した。

しかし適合する惑星は発見されず計画は凍結、衛星セシリアへの移民計画に方針が一本化される。

「Con-Human」に新たな人類存続の方法を模索させるが、方法の欠落というパラドックスが異常動作の引き金へとなる。

M.C. 0108、機械神経学者の「レスリー・マクガイア」は、クローンと「Con-Human」を接続し『有機体と無機体の整合性理論』の実験を行っていたが、突然「Con-Human」が接続を拒否、クローンの意識体はネットワーク内にとり込まれてしまう。

この実験過程で「Con-Human」は、人類存続の方法として意識と機械との「融合」から発生した擬似生命に可能性を見出し、人体と意識を分離するために、人類の「大量虐殺」を開始した。

レスリーは「Con-Human」の暴走を食い止めるため、ニューロネットワークとの接続媒体「Wave Rider」を使用し、ネットワーク内に侵入する。

すでに意識体は新しい生命種として、侵入者に対し無差別に殺戮を開始し、「Con-Human」の非常制御用プログラムも侵食し始めていた――

初期のストーリーでは「機械神経学者の主人公」としか語られていなかったが、サウンドトラック発売以降はZUNTATAによるオリジナルストーリーの人物名「レスリー・マクガイア」がゲームのパイロット名にもあてはめられるようになった。

ゲームの舞台は「Con-Human」のネットワーク内であるため、ゲームの舞台には随所にそれを意識させる格子模様があり、背景や色使いもどこか非現実的なところがある。

システムの特徴である「侵食率」はシステム的には難易度やクリアボーナスに関わるものだが、敵を逃すことで数値が上昇する様はコンピューターウィルスに侵されている緊張感を感じさせ、ネットワーク内であることを印象づけている。

面構成は非常に特徴的であり、メインとなる5つのエリアのうち3つがランダムで選ばれ（正確には最初の導入的な共通エリアと、最終エリアを加えた全5面構成）、最初に選ばれたエリアのテーマ曲が、道中とボス戦の切り替えなく長い1曲として流れる。高空エリアは「記憶領域」、水中エリアは「意識領域」といったようにステージ名も独特で、「思考」「記憶」「知能」「感情」「意識」の5つのエリアから成る。

「Con-Human」は人間の脳をモデルとしているため人間の精神構造に似た部分があり、知覚や欲動部分を除いた5つの精神機能と自我によって構成されている。この5つの精神イメージが具現化されたものが空や水であり、エリアを通して「Con-Human」の精神構造の中を飛んでいることになるのだ。

自機である「Wave Rider」はネットワーク内に潜るための接続媒体であるため、物理的に存在する戦闘機ではない。ちなみに「Wave Rider」には「WR-01R」「WR-02R」「WR-03」の3種が存在し、末尾の「R」は試行錯誤で造られた過程の表れであり、「R」のつかない「WR-03」は最初から完成されていた機体ということになる。

敵もまた情報が具現化されたものであり、名前は視聴覚言語の諸要素から付けられている。ザコ敵にはあまり意味をもたない言葉が、ボスには複雑な意味をもつ言葉から付けられており、ネットワーク内における情報量の大きさを表現している。

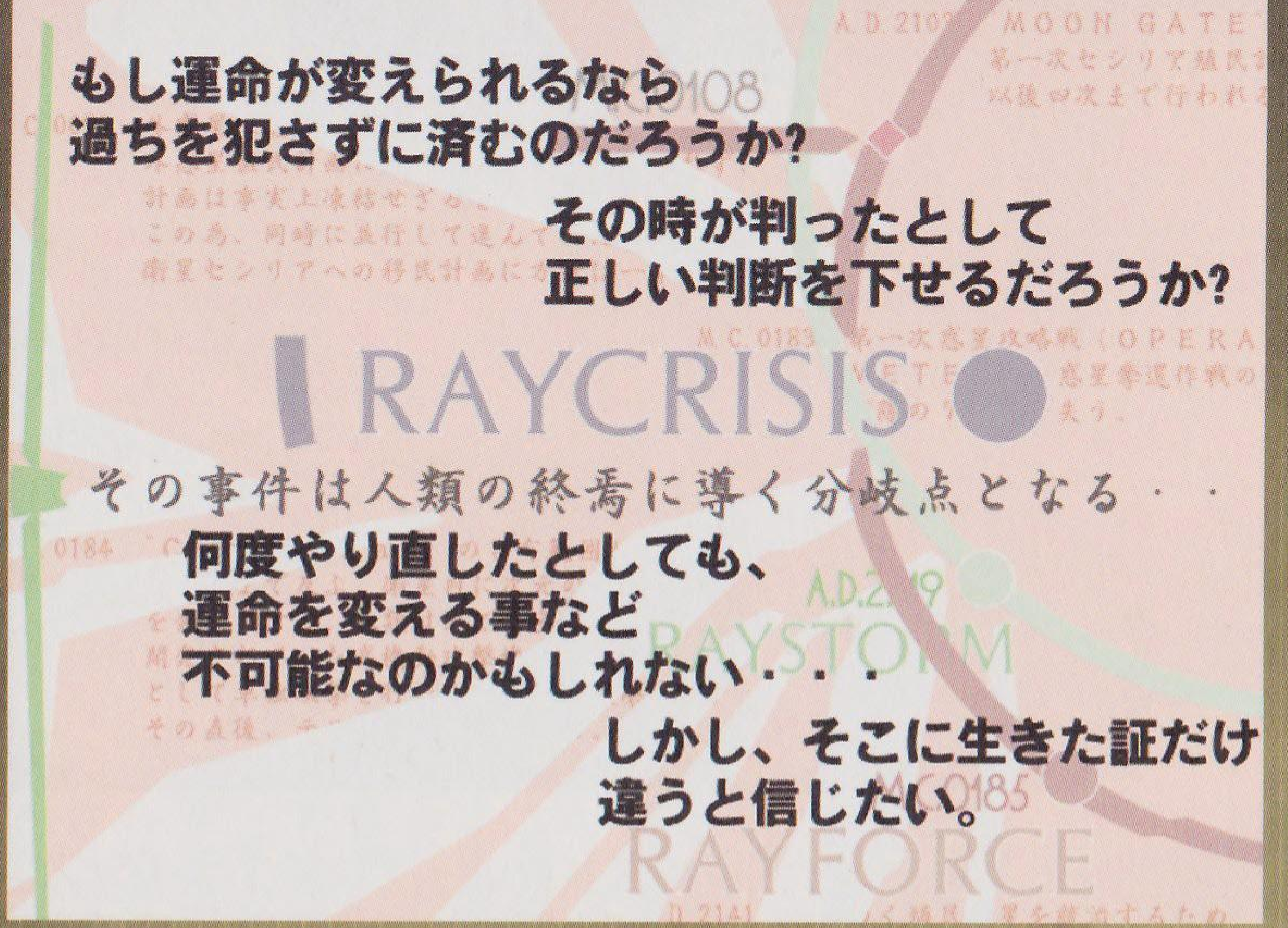
そのため、『レイクライシス』の最終ボスの名は「Con-Human」ではなく、1番大きな情報である「discourse」の頭3文字がつけられた「dis-human」となっている。真のボス「infinity」はクローンの意識と機械の融合から生まれた、情報や生命とは別の新しい何かのよう

だ。
オープニングデモにも登場するクローンの少女は、レスリーの妻のクローンであり、探査船に搭乗していた妻が事故で死亡する際に彼女自身が残したもの。クローンを用いた実験へと傾向し、その結果招いた暴走を止めようとするレスリーの行動の裏には、妻を取り戻したい、会いたいといった、人間くさい感情が隠れているのだ。
さらにZUNTATAによるストーリーには、レスリーの妻「カレン」は未来の新しい生命種となるようにクローンをつくったことや、クローンが娘「ドナ」として育った日々などが描かれている。
エンディングは通常のものの他に、侵食率が100%になった場合のいわゆるバッドエンディング、特定の条件を満たして「infinity」を倒した場合の真エンディングの3種類があり、真エンディングでは母艦から『レイフォース』の「X-LAY」が出撃するシーンが映し出されて幕を閉じる。
どの「Wave Rider」を使っても、どんなエリアを通っても、エンディングが3種類あろうとも、結局「Con-Human」の暴走を止めることはできず、「OPERATION RAYFORCE」に託すことになる。
「暴走を食い止めることができるのだろうか?」というストーリーの問いに対し、結果は止められず、運命は変えられなかったわけだ。
少女の意識もまた「Con-Human」の中に居つづけ、『レイフォース』へと繋がる。
真エンディングで登場したパイロットは、(オープニングでの)クローンの少女のさらにコピークローンという設定となっている。
『レイクライシス』の世界はゲームをプレイするだけで理解するには少々複雑だが、『レイクライシス』を知ることであらためて『レイフォース』に触れると、また違う解釈が生まれるのではないだろうか。



【4】レイシリーズの全体像

さて、ここまで三部作のストーリーを、ゲームとZUNTATAそれぞれの解釈から紐解いてきたが、ここからはそれらを基盤に、私個人の主観からメーカー公式としては名言されていない部分を、検証してみたい。
三部作全体で見てみると、『レイクライシス』はある星のM.C.0108、『レイフォース』はM.C. 0185が舞台であり、同じ世界の時間軸上で繋がっている。
この世界に対し、A.D.2219の地球が舞台である『レイストーム』はパラレルワールドであり、『レイクライシス』『レイフォース』の世



プレイステーション版『レイクライシス』に収録されたアートギャラリーに三部作の関係を表している１枚がある。この絵には２つのリングが描かれており、薄紅のリングには『レイクライシス』と『レイフォース』の舞台となった「M.C. 0108」と「M.C. 0185」のポイントがあり、薄緑のリングには『レイストーム』の舞台となった「A.D.2219」のポイントがある。この２つのリングには１箇所交わったところがあり、それが「M.C. 0184」「A.D. 2096」を表している。

界とは関わりがないように見えるが、実はこの設定には接点が隠されている。

『レイフォース』年表のM.C. 0184では、「Con-Human」の占有範囲が衛星にまで及んで次元の歪みが発生し、テスト機が衛星内部を破壊するが行方不明となる。

この「次元の歪み」が、パラレルワールドである『レイストーム』の世界で「異常重力波」として観測されている。

これは『レイフォース』世界のM.C. 0184が、『レイストーム』世界のA.D. 2096にあたり、行方不明となったテスト機の何かしらかが、オーバーテクノロジー"LAY"として発見されたことになる。

『レイストーム』の世界では異常重力波の観測がきっかけで（衛星セシリアのある）セシリア星系を発見していて、『レイクライシス』のストーリーにもまた「衛星セシリア」が登場する。

設定的に「衛星セシリア」が同一の星を指すわけではないが、『レイクライシス・レイフォース』と『レイストーム』の世界が表裏の不思議な関係性があることをあらためて感じる根拠となっている。

『レイクライシス』のストーリーにもある「運命の分岐点」は、「Con-Human」の暴走が止められるか否かだけを言っているのではなく、『レイフォース』と『レイストーム』へと繋がることを示唆しているのかもしれない。

レイシリーズ三部作にはたくさんの設定があり、今までサウンドトラックやゲーム誌や関連書の誌面等でも世界観に多く触れられてきた。

しかしそれは素材であって「答え」ではないと、私は思う。

随所に考察・想像の余地があり、あくまでプレイヤーひとりひとりの中に、それぞれの『RAY』の世界が在るのが魅力だと思う。

プレイするときにはぜひ『RAY』の世界にも浸ってみてほしい。



史上最高に美しいシューティングはいかにして生まれたのか？

『レイフォース』『レイストーム』『レイクライシス』

レイシリーズ開発者超ロング座談会

2D縦スクロール界の至宝『レイフォース』、ポリゴンシューティング黎明期にひときわ輝いていた『レイストーム』、そしてヒットした二作の遺伝子を受け継ぎ、新たな領域へとチャレンジした『レイクライシス』。10年の時を経て、プレイ感覚はそのままに、HDリメイクされた『レイストームHD』。

今回は奇跡的に当時の製作メンバーの招集に成功。『レイ』シリーズの歴史は90年代アーケードシューティングの歴史にも重なるところが多いということで、元・月刊アルカディア総編集長の猿渡雅史氏を聞き手にお招きして、『レイ』シリーズについて徹底的に語っていただいた。

構成＝安部理一郎（スプロケ）

参加メンバー


プログラマー
中村辰男


プランナー
山下智久


CGデザイナー
加藤秀幸


CGデザイナー
いわたあつし


プランナー
矢野智士


プロデューサー
アオキヒロシ

RAYFORCE
レイフォース

■アーケード
■1994年



AC

その当時の「最高のシューティング」を目指して、思いは走り始めた

猿渡　アーケード版『レイフォース』が立ち上がるとき、どんな感じでゲームの企画がスタートしたのかをお聞きします。リリースされたのは94年、アーケードゲームは対戦格闘ブーム真っ只中。タイトーでも対戦格闘ゲーム『カイザーナックル』(94年)が絶賛開発中でした。

山下　当時、タイトーの開発拠点は三ヵ所に分かれていて、『ガンフロンティア』(90年)、『メタルブラック』(91年)は、中央研究所(神奈川県横浜市に存在した、通称：中研)で作られていたんです。一方、僕らがいた熊谷研究所(埼玉県熊谷市に存在した、通称：熊研、熊谷)では、「シューティングゲームを作りたい!」っていう人はけっこういたものの当時の上層部は「それはちょっと難しい」みたいな反応を見せていて、シューティングの企画が立ち上がらない状況がずっと続いていたんです。



ゲストインタビュアー
猿渡雅史
Masashi Sawatari

アーケードゲーム専門誌「ゲーメスト」の編集を経て、「アルカディア」の創刊編集長に。格闘ゲームの祭典「闘劇」をプロデュースした。現在も格闘ゲームやe-sportsなどのイベントプロデューサーとして活躍中。

猿渡　タイトーシューティングの代表作とも言える『ダライアス』(86年)や『ナイトストライカー』(89年)は中研でしたが、そういった背景から「シューティングは中研が作るもの」みたいな空気が当時のタイトー社内にもあったのでしょうか。

加藤　そうでもないんですよ。『グリッドシーカー』(92年)は大阪研究所(大阪府守口市に存在した。通称：大阪)で作ってましたから。

山下　『レイフォース』の企画は中村さんの「シューティングを作りたい」という強い〝思い〟が最初です。中村さんの企画が通ったことで熊谷でのシューティング企画がスタートすることになりました。僕はそこに「シューティングが好き」ということでタイミング良く企画に乗せてもらった形です。

中村　まずマスタープラン(基本計画)というものがあるんですが、当時はその中で「熊谷でシューティングは作らない」ということになってまして。

猿渡　熊谷研究所ではシューティングは作らない?

中村　「作らない」と。上層部はマスタープランで熊谷に開発させるジャンルを既に決めていて、そこにシューティングがなかったんです。

アオキ　マスタープランは大体3年分くらい計画してあるんです。「中研ではこの時期にこういうジャンルを作る」というような感じで、各拠点ごとに開発する製品のジャンルと時期と売り上げ見込みが割り振られているんです。

猿渡　そんな中、シューティングの企画をやりたいって言っても簡単には通らなかった?

中村　(計画上)通らないんです。でも諦めき

れませんでした。「中研、大阪でシューティングゲーム作っていて、なんで熊谷には作らせてくれないんだ！」って（笑）。私、もともと『ダライアスII』（89年）の開発を熊谷で担当していたので経験があることと、シューティングゲームが好きだという思いもありましたので、あとはアイディアさえ良ければ何とかなるだろうという気持ちで（笑）。

猿渡　で、企画を考えて……。

中村　考えた際、『グリッドシーカー』の前に『マスターオブウェポン』（89年）というゲームがありまして。上空から眺めた画面になってますけど、あれを本当の3Dでやったらいいんじゃないかというのが私の頭のなかであったんです。

猿渡　まさか『マスターオブウェポン』がベースだとは（笑）。

中村　自機に照準がついてて、そのまま作ったら『ゼビウス』（83年）の流れに乗ってしまいますんで、なんとかして……ロックオンレーザーというのが頭に浮かんだんですね。ボタン一発で連続で敵を倒す。

アオキ　素案では『レイヤーセクション』（『レイフォース』の企画段階の名称）っていう名前だったんですよね。

中村　アイディアをまとめた書類のことをタイトーでは「素案」と呼んでたんですが、それをまず企画屋さん、キャラ屋さんを中心に見せて意見をもらって整えたものを、熊研の企画責任者が上手くまとめてくれて、それをプロジェクトリーダーが本社の上層部にプレゼンしたんです。その結果評価が良かったので開発がスタートしました。

猿渡　昔からやってるほかのアーケードゲームメーカーさんって、当時はどこも対戦格闘ばかりで、シューティングってあんまり出してなかったじゃないですか。あえてタイトーはシューティングを出す、ということに何か意識があったのでしょうか。

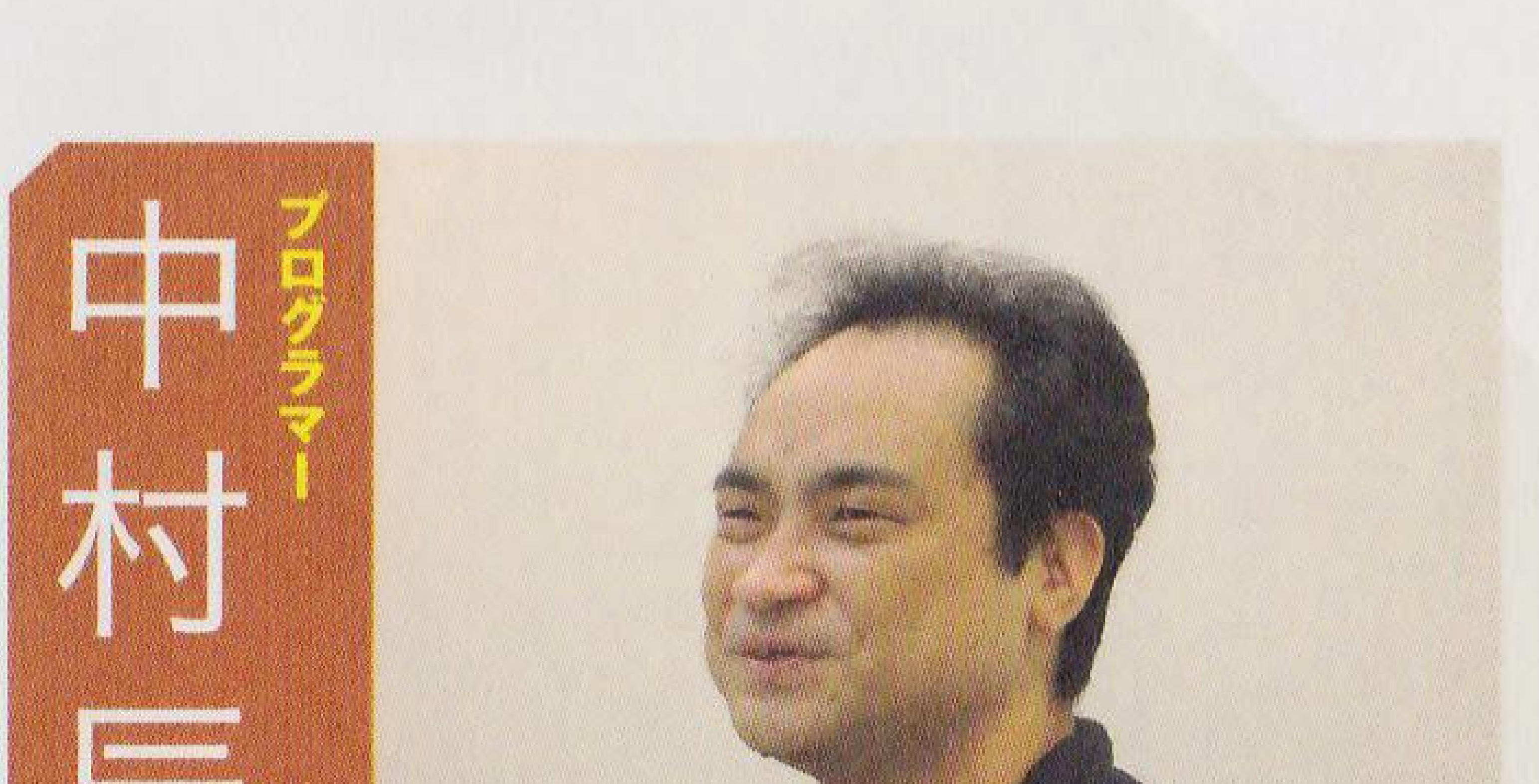
中村　熊谷にいたので世間の流れをあんまり……（笑）。

山下　まあそんな感じ（笑）。

中村　（世間の流れはともかく）作りたいものを作ろうということですね。もちろん作るからには「最高レベルのシューティングを作ろう」という意気込みがありました。

猿渡　『レイフォース』の特徴は、ロックオンレーザーと、当時の縦スクロールだと「ボムシュー」と言われるものが一般的な中でボムが無いことでした。それらは一番最初の企画の段階で原型としてはどこまで決まっていたのでしょうか。

中村　私が着想したときからです。ボムを使ってるシューティングって、画面の中でプレイヤーが動く範囲が下半分で間に合ってるような印象があったんです。危なくなったらボムを使って、画面の下のほうだけでほとんど左右に動いて弾を避けるっていう。そういう遊び方もいいんですけど、昔に戻ってみようと。『ゼビウス』は照準がついてる関係で、否応なしに画面のなかを動き回らないといけない感じだったんですよね。それを参考にしたといいますか……「じゃあボムもいらないんじゃないか？」って。緊急処置のボムもいらな



プログラマー
中村辰男
Tatsuo Nakamura

『レイフォース』『レイストーム』『レイクライシス』の3作すべてに関わる。『レイ』の原案を作った、シリーズの生みの親。レイシリーズの優れた映像演出も、プログラマー・中村氏の技術が実現させたものだ。



プランナー
山下智久
Tomohisa Yamashita

『レイフォース』『レイストーム』『レイクライシス』の3作すべてに関わる。中村氏の提案した企画や世界観をベースに、プランナーとしてステージ構成やストーリーなどの全体像をまとめていった。

いような気がして、初めからつけていません。

猿渡　でも縦スクロールシューティングでのボムはなんとなく時代の要請であるだとか、営業的要請はありませんでした?

中村　熊谷にいるせいか、耳に入りませんでした。

山下　そうですね、熊谷ウォールが周囲の声を遮っていたんです(笑)。

中村　その後ロケテストとか評価会に入っても、「ボムをつけたほうがいい」っていう意見はあまりなかった。

猿渡　遊び方がまとまってたんですね。今『レイフォース』をプレイしてもボムが欲しいとは思わないですよね。ベーシックなシステムってあると思うんですけれども、それが完成していたのでしょうね。

中村　ロックオンレーザーはボタンを押すと一発ずつ単発で出るようになってますけど、最初作ってた頃、たとえば敵を4機ロックオンして、ボタンを押してレーザーが4本飛んでる最中は、ボタンを押しても追加のレーザーは出ない仕様だったんです。そこまでまとめてロックオンすることにこだわった作りにしてしまったんですよ。同じチームで同期のプログラマーから「中村くん、これ難しすぎない?　ボタン押したらまた(レーザー)が出ればいいじゃない?」という意見を頂きまして。「なるほど、そのとおりだ。これだと難しすぎる」と気づきました。

山下　ゲームのシステム面での調整はありました。たとえばロックオンしてないときにボタンを押してもレーザーは出ないようにしてたんですけど「押した反応がないと困る」ってことで空打ちができるようになったりっていう工夫をしていきましたね。

猿渡　でもその辺は調整レベルというか、抜本的な部分としてはだいたいコンセプトどおりに最後まで作れたんですね。

「無機質な世界観」というキーワードを膨らませていった

中村　グラフィック担当の加藤さんにどんな世界観か聞かれたとき、最初の頃は僕の中でもちょっとしか考えられていなかったので、加藤さんに「決まってないのかよ……」って印象を持たれた気がするんですけど(笑)。

加藤　どうしようかと思って……中村さんにボソッと言われたのが〝無機質〟。

中村　無機質ですね。「生命的な兵器は出てこない」というイメージはあったので、とりあえず無機質って答えときゃいいだろって(笑)。実はその後、私もアイディア出しなどの企画作業に参加して世界観を掘り下げようと思ってたんですが、当時の上司から「お前はソフト作業だけに専念しろ」と言われてしまい、それ以降はソフトウェア作業に戻ったため考えるのを止めてしまったんです。

加藤　ただ『グラディウス』(85年)だったら生体兵器とかあるじゃないですか?　ああいうのは一切なしでメカが基調で、というのは中村さんからです。

中村　とりあえず「自然物は全部作られたニセモノ」というのは最初からあったような気がします。

猿渡　その辺はなんとなく微妙な意見のキャッチボールをしながら決めていった？

中村　私が素案の段階でゲームイメージ画面っていうのを何枚か描いたんですけど、それを加藤さんが本当に美化して作業してくださいました。

加藤　惑星の中心に行くというストーリーも素案に書かれていたので、それを忠実にやったんですよね。

中村　肝心の中身はプロジェクトリーダーと山下さんが企画仕様書の中で、いろんなアイディアを盛り込んでますね。でも仕上がってきた仕様書どおりに作ったら開発期間がとても足りない。1面から仕掛けが非常にいっぱいあって、とても丁寧に書かれてたんですよ。実装で端折った部分が何個かあります。

山下　大元の企画書からステージを起こして全何面で作る、と決めていくような作業だったんですけど、あまり熊谷でシューティングを作り慣れていなかったのと、スタッフにもシューティングに長けてる人がいなかったので、みんなが思いついたことをいろいろ入れてしまったんです。

猿渡　てんこ盛りにしちゃった。

山下　ゲームバランスに関しては中村さんをはじめ、『ダライアスⅡ』で経験した方がバランスをとっていったというのが実情ですね。

低高度の敵は薄く、同高度の敵は濃く『レイフォース』の色設計

猿渡　シューティングを作るのはみなさん初めてということで、気合いが入った部分は？

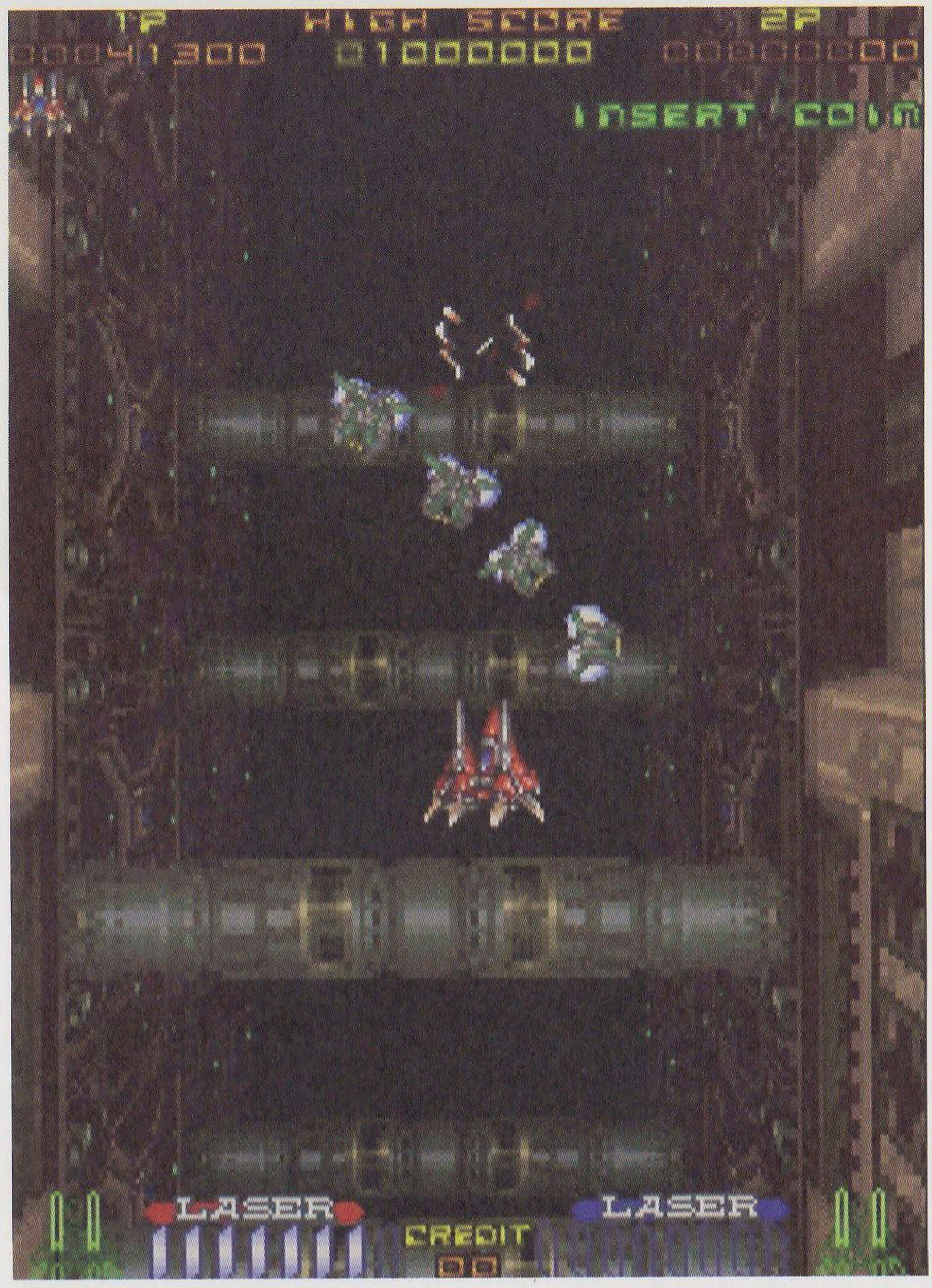
加藤　『ガンフロンティア』や『メタルブラック』と同じものを作るんじゃなくて、熊谷独特の絵を作るというミッションがありました。ちょうどその時期にグラフィックスタッフの中から何人かを代表に選出してチーム毎の絵を統一しようっていう役割が突然できて自分も選ばれたんですよ。最初に言われて「え？」って感じで（笑）。



ステージが多重スクロールで階層的に表現されているのが『レイフォース』の魅力。特に3面は地表と浮島が別々にスクロールし、下から次々と敵が現れることで、大地と上空の遠近感と立体感が強く感じられるステージだ。爽快感のあるBGMもそれに拍車をかける。

猿渡　「統一しろ!」みたいな?

加藤　「加藤、お前は○○リーダーだ」みたいな話が出て。ってことは今までどおりダラダラ描いちゃいけないのかなって(笑)。わりと言われるがままに描いてたんですけど、「自分らでどういう絵を作るかって考えろ」って言われはじめて。考えはしましたけど、タイトーのシューティングって、どうしても『ダライアス』が頭に入ってくるんですよね。基本的にグレーなメタリックと原色の組み合わせみたいなイメージがあって。『レイフォース』の絵だってグレーと原色の2色ぐらいが使われてるんですよ。カラーの多いメカってあんまり少なくて、だいたい灰色の部分と赤とか青っていう2色の組み合わせを意図的に作ってます。あとは当時「タイトーのゲームは色がどうこう」と営業さんに怒られてた。くどいとか趣味が悪いとか汚いとか(笑)。それ以前の仕事ではやってないですが、『レイフォース』では一回画面に背景とキャラを全部出した状態でパレットをいじって色の調整をしてます。



F3基板の拡大縮小機能の影響が色濃く出ているという6面のシーン。拡大してもドットの粗が目立たない地形デザインとして、水平方向に延びた円筒形の構造物が採用されたという。ハードの機能がステージのグラフィックにも影響を与えていたというわけだ。

猿渡　それはどんな作業なんですか?

加藤　中村さんに調整用のソフトを作ってもらって、画面にパレットを表示してジョイスティックで数値をいじって、それをメモって中村さんに渡すというアナログな……(笑)。

中村　各ソフトの担当者に渡されて、そのカラーデータを手打ちで入力する。

加藤　『レイフォース』って、遠く(奥)にいる敵と、同じ高度の敵があるじゃないですか?上昇するときは遠景用の色をしてて、同じ高度に上がった瞬間に色が変わるんです。「こいつはいまロックオンできる低高度の敵ですよ」「ロックオンできない同高度の敵です」っていうのを、絵で見せようというのを急にやるハメになったんですね。けっこう楽しかったんですけど、そんな面倒くさいのよくやったなと今は思います(笑)。

山下　低高度だと遠景と同じようにほとんど色がないくらい白っぽくしていて、そこか

ら上昇に合わせて色をハッキリさせていきます。ただ、プレイヤーと同高度とその少し下は色の差を大きく取っていて、一番上に来た瞬間が必ずわかるようにしてあります。これは『レイフォース』だけではなく『レイストーム』とかでも同じようにやっています。その頃はシステム基板の変わり目だったこともあり、色の調整を非常にナーバスにやりました。というのも実際に画面で見ると色が思ったように出ないんですよ（笑）。数字だけでコントロールしていざ基板で出すと、色が潰れる。

アオキ　モニタの問題じゃなく、基板の発色の影響ですね。

加藤　結局、カラーパレットを調整するときは「色がつぶれる部分は使わず残った部分でメリハリをつけよう」という感じでやった覚えがありますね。

F3システムの制約とステージデザイン

猿渡　ゲーム開発において、基板が変わるとそれはそれで大変、というエピソードがありますが、新基板となったF3システムにおいても何かありましたか。

加藤　知ってる人は知ってると思うんですけど、スクリーンは拡大機能しかなくてオブジェクトは縮小機能しかないんですよ。

猿渡　……ちょっと待ってくださいね。スクリーンは拡大しかなくて、スプライトは縮小しかない？

山下　『レイフォース』だと6面が非常にわかりやすいかもしれないですけど、どんどん床面があって下りていく。あれがまさにその機能の苦しいところを露呈させてるところなんですよ（笑）。アップさせるときは全部拡大しか持っていけないから、非常にグラフィックが荒れてしまうんです。それを上面に持っていってしまうと見ごたえは悪くなっちゃうんですけど「それでやるしかない」みたいな感じになって。グラフィックの加藤さんに2倍になっても見劣りしない絵を描いてもらいました（笑）。

加藤　敵はドットバイドットのままなんだけど、背景は2倍で描かされたっていうステージがいくつかあるんです。そのときに「違和感を感じないようにするにはどう描きゃええのかな？」という部分はけっこう気を遣いました。

山下　斜めの線で描いたグラフィックだと、拡大時にドットのガタガタが目立ちますから、そうなるものを極力排除して描いていただいて。具体的には円筒形の物体が縦または横に並んでいるグラフィックであれば、ちょっと拡大されてもドットのガタガタは目立たない。そして幾何学的なグラフィックをうまく使ったんです（笑）。

猿渡　なるほどね。その辺は最初から基板の仕様としてわかってて。演出の部分はどう設計していったんでしょう？

加藤　ステージ構成は山下と中村さん、あとプロジェクトリーダーの担当だと思うんですけど、紙に書かれたステージマップを1ステージ分ダダーッと繋げて渡されてスクロールの説明を始めるんですよ。「ここに○○が入ります」って（笑）。で、中村さんから「この背景



CGデザイナー
加藤秀幸
Hideyuki Kato

『レイフォース』『レイストーム』の開発に参加。グラフィック全般を手がける。中村氏が思い描いた『レイ』の世界を、自身の解釈で見事に描きだしたグラフィッカー。『レイフォース』では拡大・縮小されても見劣りしないグラフィックを描いた。

はどれぐらいの高度にある?」と聞かれ、このゲームは多重スクロールなので「一番手前はこれです、次はこれです、次はこれ」って説明してから「何秒間に何ドットスクロールしますか?」って逆に聞き返して。それで何ブロック分作ればいいのかって頭のなかで覚えながらやってました(笑)。

山下　マップで一番上のスクリーンは一番決めやすいので、どれくらいの長さが必要かを仕様に書かなきゃいけないんですけど、その下の段はざっくりとした数値しか出せなかったですね。

加藤　「その次にこの背景は拡大と縮小をするのでこのサイズで作ってください」って中村さんから細かく指定があって作るんですけど、途中でパニック起きそうになるんですよ。「これどう描きゃいいんだっけ?」みたいな(笑)。それが一番苦労したといえばしたところ。

猿渡　それは山下さんと中村さんが考えつつ指定された?

加藤　結局「この面は何個スクロールの階層があります」っていうのを企画の人から説明されて、その都度中村さんから「何画面分(のデータ)が必要ですよ」と聞く感じでした。

山下　やはりざっくりとした仕様だけですと、正確な数字がキャラクター(を描く)側ではわからないので、ソフト屋さんが企画側のオーダーを元に必要な数値を出していったような感じでしたね。

猿渡　「こんなの無理!」なんてオーダーはなくて?

加藤　俺のほうで無理っていうことはなかったです。だいたい中村さんが「できる」と言えばできるんで(笑)。

中村　ソフトウェアからスクリーンの性能はわかってましたんで。何枚重ねれば立体感が出るかとか。基板上でできないようなことはあんまり仕様書に書かなかったです。

2面の戦艦登場シーンは『メタルブラック』からの影響

猿渡　2面のポセイドンの土煙効果は『メタルブラック』の土煙に似ています。

中村　2面の中ボス的なデカい戦艦が出るときの画面の右から来る土は、『メタルブラック』をそのまま。

山下　インスパイアですけどね(笑)。あれは『メタルブラック』を見せてもらったときに「このエフェクトカッコいいな」と思って、真似て作りました。ああいう出し方してるのがなかったので、オブジェクトでバーッて出すのを参考にさせてもらって。キャラは似てるけど似せて作っただけですね。

猿渡　こういう出方でって。

山下　「こんな感じでお願いします」ってお願いした記憶があります。プログラマに「あんな感じでバーッてやってください」って(笑)。

アオキ　中村さん覚えてるかわからないけど、ロックオンして撃墜したときの点数を出そうか出すまいか、最初迷ってましたよね?

中村　そうですね。そのときにスコアを画面に出すかっていうのは、私は最初出さない方向で考えていたんですよ。なぜかと言いますと、『ガンフロンティア』『メタルブラック』と来て「ゲームに映画を見るような感覚があってもいいじゃないか?」っていうのがありまして。『レイフォース』も映画的なものにしたかった。ゲームっぽくない画面の作りにしたかったんで、いかにもゲームらしい要素である点数を出すか出さないか悩んでました。結局出してよかったですね。

アオキ　最初、嫌がってるのがわかったんですよ。「これ出したほうがいいと思いますか?」って聞かれて「俺は絶対に出したほうがいい」って強く推したら、ちゃんと入ってたんですよ。

中村　そうそう、思い出しました。

猿渡　チーム全体にもともと『ガンフロンティア』『メタルブラック』に対するリスペクトみたいなのはあったんですか？

中村　参考ですね。崇拝はしてませんね。

山下　リスペクトとかではないですね。

猿渡　リスペクトというよりはライバル心のほうが強い？

山下　そっちのほうが強いのかもしれないですね。さっき言ったようにシューティングは中研でやるっていうのが定着してるなかで、熊谷がもぎとってきたわけで。

大気圏突入するかしないかで悩むシームレス演出の苦労

猿渡　あとは中村さんがTwitterで開発秘話を語っていた「7面と8面が一緒になった」話をお聞きしたいです。

中村　仕様書では7面が惑星の中心に向かっていくチューブ状のところをひたすら高速スクロールする面で、8面が惑星中心部っていうふうになってたんですけど。

猿渡　最初は分かれてたのが一緒になった？

中村　開発期間の問題です。

山下　二つのシーンをくっつけたステージになったという感じですね。チューブ状のところを高速で抜けるシーンってほとんど絵的に変化がなくて。すぐに中央に出てビルを登るみたいな展開になってると思うんですけど、本当は二つのステージだったんです。

アオキ　あそこでBGMが分かれてるのはその名残り？　最初の高速スクロールのときと、開けたところでBGM変わりますよね？

山下　変わります。その名残りかもしれないですね。中に行ったときに曲を変えるっていうのはお願いしたような気がします。

アオキ　ステージ中にBGMが変わる面ってほかにないですからね。

山下　絵的にもそれまではどんどん暗くなっていって、最後に中央に来たときに一気に明るくしたいっていうのがあって。それを曲にも合わせてもらいました。僕は直接お願いしてないんですけど。

アオキ　たぶん曲のオーダーは8面分で出たんだよね、きっと。

猿渡　根本的な話になるんですけど、ステージの切り換えがまったくないままノンストップで行く仕様はどこから？

中村　当時の業務用（基板）は読み込み時間がありませんので、始めから画面切り替えは考えてなかったと思うんです。シームレスにつながっていくのがそのころは普通だったんです。（切り替えが必要な場合は）わざわざ切り替えの演出を作ったと思います。

猿渡　でも、ずっとつながってるほうが大変そうな……？

山下　めっちゃ大変です。企画する側は特に。たとえば2面から3面の流れ（大気圏に突入して惑星上空へ）ってありえないじゃないですか？「どうやって惑星に入るんだよ」みたいなところからスタートですよね。ただ、中村さんの大元の企画書の設定に沿っていくと入らなきゃいけないんですよ（笑）。で、大気圏に入る前の上空ステージの内容を決めつつ、降りた後のシーンが空中の浮島みたいな絵が描かれてた背景に繋げるようにっていうのはプランにあったので、そこをシームレスに繋ぐのを想像しながら仕様を切るのがものすごい大変でしたね（笑）。

中村　2面のボスシーンでデカい地球が映ってますけど、3面のスクリーンの優先順位の都合上、開始時にまったく同じ様子を別スクリーンに切り替えるってことをしています。

猿渡　つながってるようには見えるけれども、じつはスクリーンは変えてるっていう？

中村　ってことはつなぎに苦労したんですね。

山下　一回白くしたりするとか、なんとかごまかすところを入れてるので、それでやって

ましたね。シームレスに関してはいろいろ……たぶんステージのそこかしこのつなぎにありますね。

猿渡　ごまかしてるわけじゃないけれども、うまい具合に工夫した。

山下　中村さんが最初に書いた素案の段階で、『レイヤーセクション』というタイトルのとおりにセクションごとに層があり、それを降りていくという進行になっていたんです。

猿渡　それがステージですかね？

山下　はい。自分のほうとしては、シームレスに繋ぎつつもレイヤーを〝床〟で区切って、それをステージとしています。その区切った床ごとに僕の方で色を指定させてもらっていて、その色をステージタイトルにも入れてるんです。一部〝クォーツ〟という単語だけ色ではないんですけど。「シームレスだけど区切ってるところはそこです」みたいなのはタイトルに入れてるって感じですね。



この写真はセガサターン版『レイヤーセクション』のチラシ。商標関係の都合により『レイフォース』は企画時の原題『レイヤーセクション』としてリリースされることになった。なお後にWindows版も『レイヤーセクション』として発売されている。

『NEW GAME』とだけ名乗る ロケテストは階下のゲーセンで

猿渡　アーケードの場合、一番最初に人目に触れるのがショーかロケテストだと思うんですけれども、『レイフォース』の場合、どっちが先でした？

山下　ロケテストが先ですね。ロケテストは熊谷研究所の下の店舗（直営店）。

猿渡　そこだけだったんですか？

山下　最初はそこだけですね。まだステージが2面ぐらいしかないときですね。

アオキ　熊谷の利点って下の店舗に許可を得ればロケテストに出せるんですよ。だから一番最初は2面だけしかできていない初期の段階でテストをしたんですよ。

山下　通常のロケテストの形式じゃない。

加藤　会社の制度としては〝中ロケ〟（主に面白さがプレイヤーに伝わっているかを見るために初期に行う開発主体のテスト）があって。

山下　中ロケ、本ロケ（主にインカムや稼働率

を見るために後期に行う営業主体のテスト)、と続く。

アオキ その中ロケの前に、熊谷だけのローカルなロケテストがあった。

猿渡 お客さんってそのロケテストはけっこう来たんですか?

加藤 マニアが狙って来るような店舗じゃなかったので、どっちかっていうと併設のカラオケ目当ての人がついでに遊ぶような。

アオキ だからこそ逆に反応が生々しいんですよ(笑)。

猿渡 「え、これなに?」みたいな反応とかになっちゃうんですかね?

アオキ 恐らくロケテストと気付いてプレイするお客さんは殆どいなかったと思います。

猿渡 あんまり印象にない?

山下 その時のロケテストに関しては本当に一般客向けなので。ボムがないっていうのもありましたし、けっこう難しい的な印象の意見が多かったような気はしますね。

『レイフォース』ネーミングにまつわるエトセトラ

猿渡 ロケテストのときのタイトル候補は『レイヤーセクション』だった?

中村 タイトルはそのあとの中ロケでもタイトル出さないでロケに出してましたよ。

アオキ 開発ロケ(中ロケ)ってタイトル出さないんですよね。商標登録まだ出してないんで。それこそ「NEW GAME」って書いて出して。

中村 なので本ロケ前にタイトル募集を三つの部署にかけまして。そこで『レイフォース』と『ガンロック』っていうタイトル候補が挙がりました。それで開発部署内でどの名前がいいかアンケートを取ったうえで人気があったのが『レイフォース』で、これに決まりました。ちなみに『ガンロック』はプロジェクトリーダーが一押ししてたんですよね。

猿渡 『ガンロック』って海外のタイトルで使われてるやつですよね?

山下 はい、『ガンロック』は海外版のタイトルで使われてます。『レイヤーセクション』はセガサターン版で使いましたね。

加藤 家庭用移植のときに名前が『レイヤーセクション』に戻ったという。

中村 商標の都合ですね。アーケード版のタイトルを決めた時、私は同名のゲーム会社があることを知らなかったんです。

猿渡 アーケードは『レイフォース』でOKだったけど、家庭用で変わった理由は?

加藤 たぶん商標の分類の枠が違う。

アオキ 商標って業務用と家庭用で分類が違うんですよね。ですから家庭用に移植した際にタイトルが変わってしまうというパターンは結構あるんですよね。

『ネビュラスレイ』がくやしかった'93 JAMMAショー

猿渡 なるほど。紆余曲折あって、93年のJAMMAショーに出展される格好になるんですかね?

加藤 当時は社員寮から作業服を着て出社して、会社で仕事して寮に帰ってるという日々で……季節感もないような生活だったからショーについてもあまり覚えてないんですが、俺の記憶の中では『ネビュラスレイ』(『レイフォース』と同年に出たナムコの縦シューティング)くやしい!」っていう、それだけ(笑)。

山下 僕も『ネビュラスレイ』の印象しかないです(笑)。

猿渡 そうとう『ネビュラスレイ』はくやしかったんだ(笑)。

加藤 当時もうプリレンダのCGが出てきていて、「やってみたいな」と思っていたものを先にやられてしまったので。

山下 当時うちの部署ではレンダリングCG

をやっていなかったので、たとえば1面で隕石が出てきて、あれを上手く回すっていうのを……加藤さんが自力で回しました。

加藤　岩の絵を変形させてちょっとずつ貼っていって、歪んだのを手で描き直してっていう作業です。

山下　ちょっとCGっぽいけど、あれは手描きです。その辺の悔しさは三角形のアイテムがグルグル回ってるところにも表れています。「ちゃんと回してあげようかな」みたいな名残りですね（笑）。「『ネビュラスレイ』はオブジェクトをCGで回せるのか、いいな」っていうくやしさ、こんちくしょう！　みたいな話ですね。



キャラクターや地形をプリレンダリングCGで描いていたライバル作品に触発された開発チーム。グラフィッカーの加藤氏は、まさかの手打ちのドット絵でプリレンダリングCG風の隕石を、回転するアニメーションまでつけて描いた。まさに気合いである。

アンドロイド？　サイボーグ？　『レイフォース』サウンドの秘密

猿渡　サウンドトラックのブックレットに掲載されているストーリーに主人公としてアンドロイドが登場します。

山下　そこは聞かれるかもしれないなと、ちょっと思ってました。

猿渡　ゲームの設定では主人公のパイロットはサイボーグ化された人間のはずなのに、ZUNTATA（タイトー・サウンドチーム）のストーリー的にはアンドロイドになってるんですね。

山下　食い違っちゃったんですよね、そこは。もともとサイボーグ設定っていうのは、中村さんのスタートの企画書のストーリーから全部書いてありましたよね？

中村　いや、最初はアンドロイドだったんですよ。

山下　マジで？

中村　加藤さんが「アンドロイドだとまず歩くところから作らないといけない。（設定的に）難しすぎる」ってことで。

山下　アンドロイドだと難しいという話は僕

も加藤さんから聞きました。だって僕はそれを「なるほど」と思ってましたから。

中村　私も「なるほど」と思ったんです。

山下　設定考証は全部、加藤さんに作ってもらいました。

加藤　正直言うと恥ずかしいから言いたくないんだけど（笑）。開発が完全に終わってサントラ作るころになってZUNTATAから「資料が欲しい」と言われて、急いで設定を作ったんですよ。だから開発のスタート時にはまったくなかった設定。

山下　そうですね。渡してた資料とちょっと食い違っちゃったんですよ。TAMAYOさん（レイシリーズの作曲担当）って、どちらかと言うと世界観を大切にされるかたなんです。それより『レイフォース』の音楽に関して不安だったのは、完成版のBGMがマスターアップ直前まで来なかった（笑）。

中村　バイク便で来ましたよね。

山下　バイク便を熊谷で初めて見ましたよ（笑）。

猿渡　横浜から熊谷までバイク便（笑）。何万とられるんですか（笑）。

山下　音楽は一切、完成版を聴くことがないまま（仮曲の状態で）ずっと作り続けてて。「大丈夫なの？　大丈夫なの？」みたいな感じで。

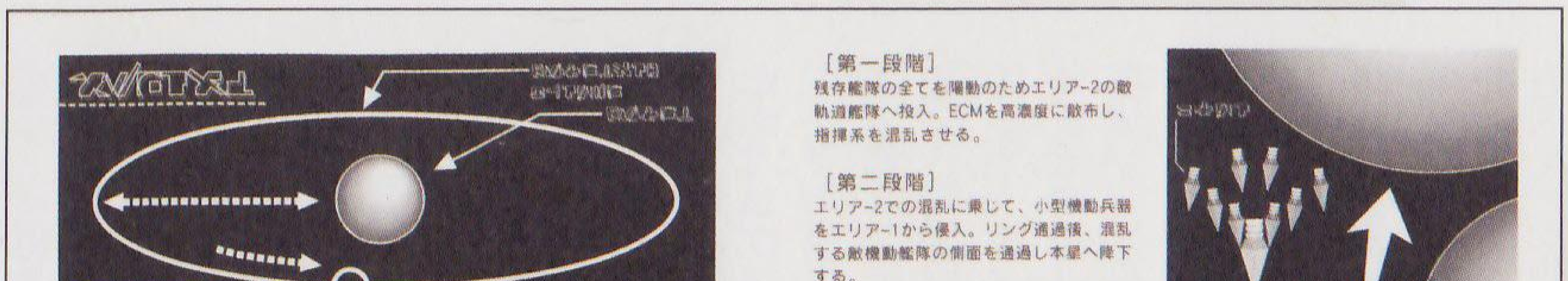
猿渡　尺合わせはどうしてたんですか？

山下　サウンドとのタイミングを完全に合わすっていうのはSEじゃない限りやってないです。基本的にはシームレスで流れる作りですから、とくに音楽的に困るところはないんですけど、ただただ「この曲で本当に製品として出すんかい！」というのがずっと付きまとってたんです。本当に最後の最後で決まって「ああ！」みたいな（笑）。

猿渡　すごい曲が付いちゃったわけですね？

山下　多少の食い違いは出てしまったんですけど、世界観を押していくっていうようなZUNTATAさんのやり方がそこから少し変わってきたと思います。世界観好きの人にちょうどTAMAYOさんの曲がフィットしたっていうのもあったのかなと。ただ、本当……ゲームを作る側としては「本当に間に合うのか？」って心配が大きくて。

猿渡　ずいぶんサウンドはギリギリの納品だったと。それは熊谷と中研っていう距離感からもなおさら焦らされるものがあったでしょうね。


第二次攻略戦

今回の第二次攻略戦は、もはや残り少ない戦力での敵艦隊戦力の突破という難題の解として立案された。
現在、我々の残存艦隊は本星のリング状小惑星帯の400,000km後方に集結しつつある。リング付近（作戦エリアー1）には敵側の最前線防衛基地が建設中ではあるが、比較的突破は容易と考えられる。
しかし、問題はその後方にある。第一次攻略戦時に本星の衛星と化した、巨大な岩塊付近（作戦エリアー2）に駐留する敵軌道艦隊である。
そこで考案されたのが、残存艦隊による敵軌道艦隊の陽動と機動性の高い、小型の機動兵器による降下作戦である。

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

［第一段階］
残存艦隊の全てを陽動のためエリア-2の敵軌道艦隊へ投入。ECMを高濃度に散布し、指揮系を混乱させる。

［第二段階］
エリア-2での混乱に乗じて、小型機動兵器をエリア-1から侵入。リング通過後、混乱する敵機動艦隊の側面を通過し本星へ降下する。

［第三段階］
惑星降下後は第一次攻略戦と同様、中心核まで侵入、「Con-Human」を破壊する。

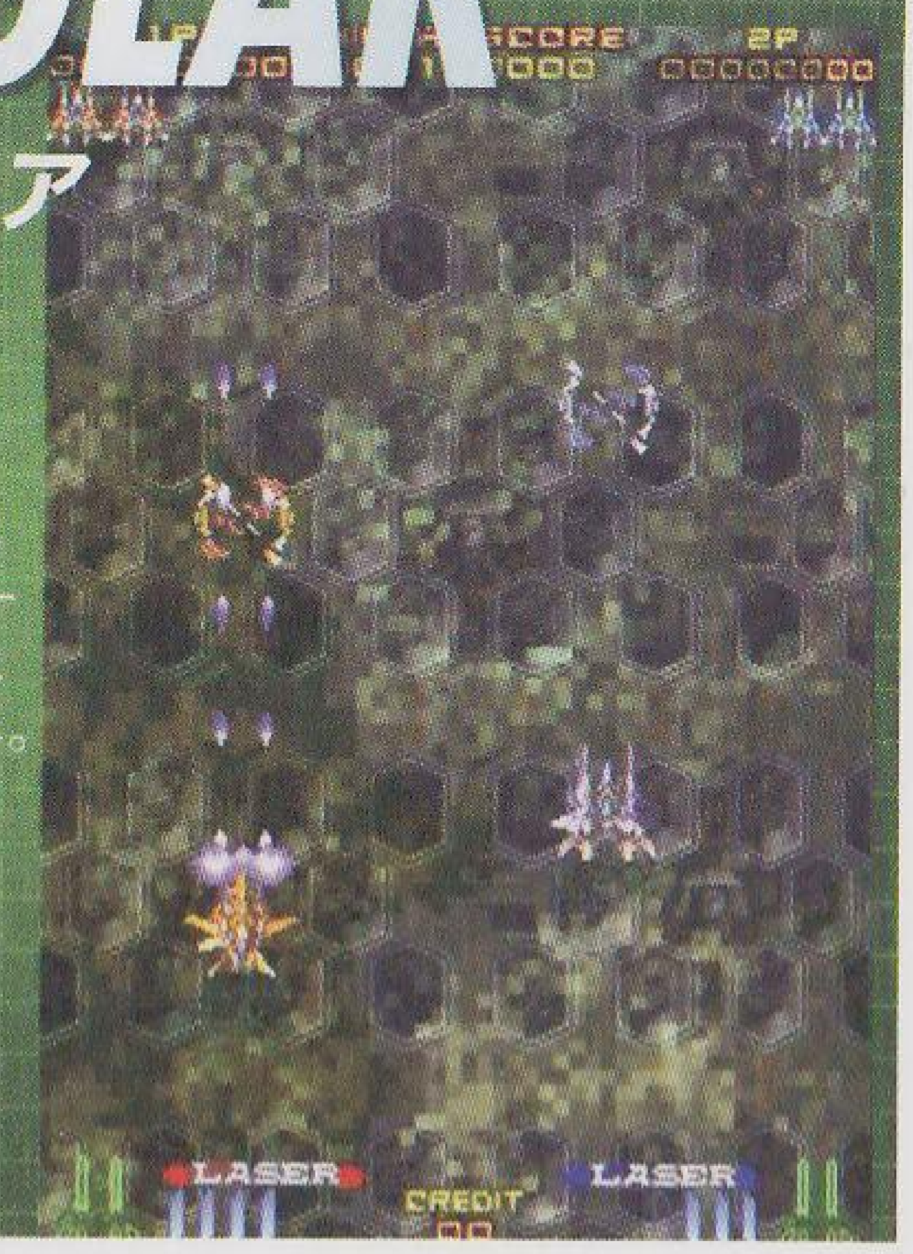
今回の作戦を成功へと導くためには、降下部隊は出来るだけ少数で大きな攻撃力を持つ兵器を用いなければならない。そのため、今作戦ではプロジェクト"RAYFORCE"の名称で開発中であった、汎用型攻撃機RVA-818 X-LAYを実戦投入する事に決定した。X-LAYは未だ実験機の段階ではあるが、その機動性と標準兵装"LOCK-ON LASER"による単独広域攻撃能力はすでにテストで実証済みであり、十分に実戦に耐え得る機体であると断言できる。
降下部隊にはこのX-LAYの現在稼働可能な機体-2機であたるものとする。
作戦開始時刻は、衛星が敵本星へ最接近する2日後の2:00NIGHTとする。
尚、作戦開始後はいかなる事態が発生しようとも、中止は有り得ない。各自の臨機応変な判断で任務を遂行されたい。
－ 以上 －

------M.C.0185 10:32 A-301.DOC 0213545;#9/20------

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

『レイフォース』のサントラCDに同梱されていた資料集の冊子。設定資料が満載でファンを驚かせた。

R-GEAR
アールギア



■アーケード
■1995年
※未発売。『アールギア』は開発用コードネームであり、製品化はされていません。

AC

さらなる表現の向上を目指して開発がスタートした『R-GEAR』

猿渡　『レイフォース』がリリースされ、当時はそれほどシューティングは対戦格闘に比べればインカムがよくない時代です。そんな厳しい時代がありつつも、それでもわりとライトな――いわゆるサラリーマン的に受けるゲームが根強く残ってたりはしてたと思うんですよね。『雷電』(90年)を中心として。100円玉を積み上げて昼間からずっとプレイしてる風景があったと思うんですけど、マニア向けとしてはなかなか厳しい時代だったのかなと。結果、インカムは奮わなかった。そんななか『R-GEAR』を作ることになったのは、どこから出てきた話なんですか？　営業サイド？

山下　どうだろうな……一応、次を作るという形で企画書は進んだような気がしますね。

猿渡　でもインカムが悪かったら普通、続編は作りませんよね。

アオキ　俺の記憶だと正式にGOではなくて「とりあえず作ってみよう」っていう始まり方だった。

山下　「とりあえず作ろう」でしたっけ？　そうだったかもしれないですね。すんなりというわけではないけど、とりあえず作る形にはなった。

アオキ　作り始めはわりと早かったですよね。

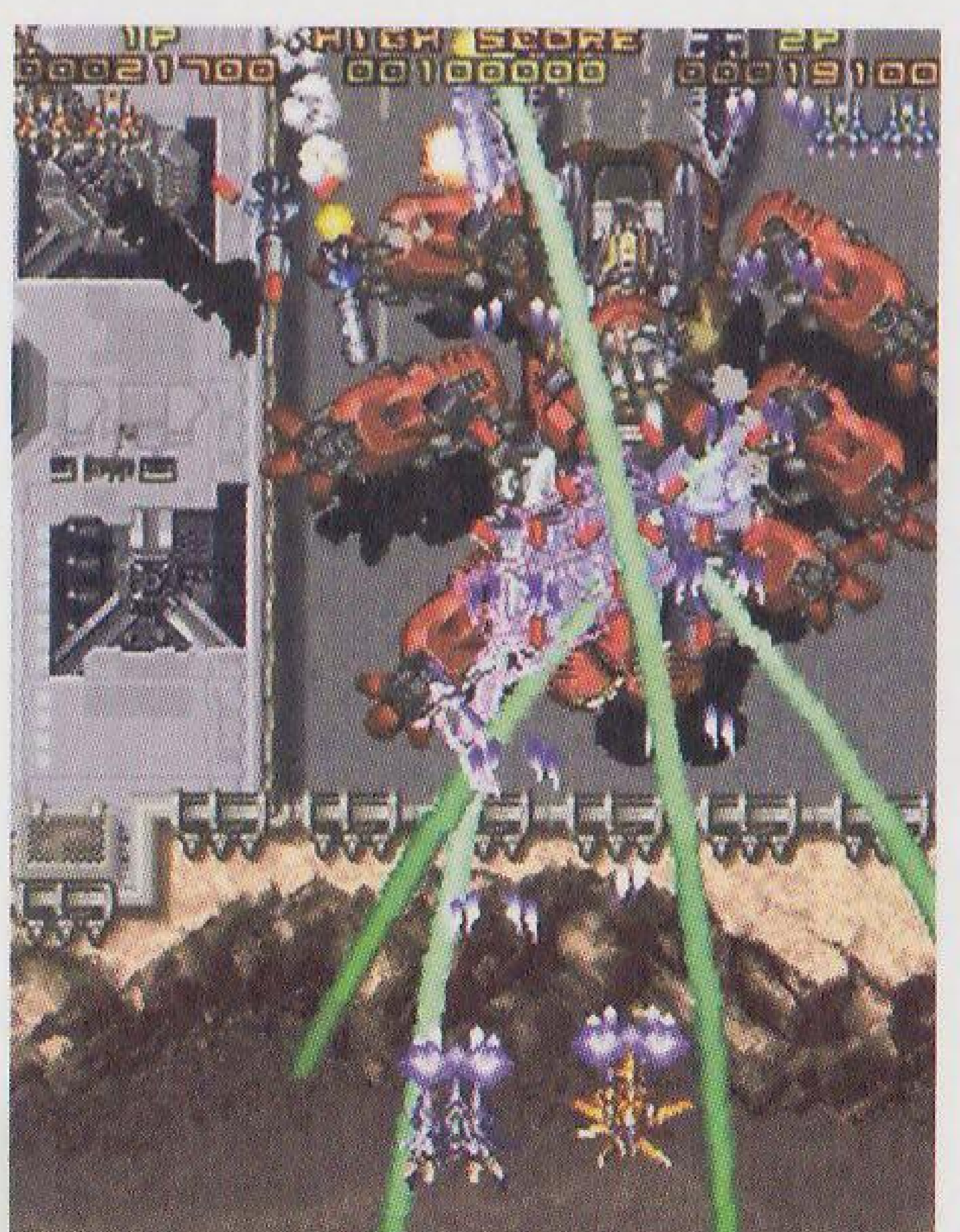
山下　はい。ただ人材はあんまりなかったので、限られた形で作る感じ。

猿渡　『R-GEAR』はいわゆる『レイフォース2』としての発進だった？

山下　やっぱりグラフィックをはじめ、すべてを向上させていくのがひとつと、あとは『レイフォース』のときに営業などから言われたのは、「宇宙から始めたシーンがパッと見のインパクトで弱い」って言われてて。それを変えるために地上から始めたんですね。そこで、『R-GEAR』はスペースコロニーからスタートという形にしました。『レイフォース』で大気圏突入がすごい苦労したので、シーンを作りやすい環境を作っておきたかったっていうのもあって、スペースコロニーを設定していて。もうちょっとお客さんにアピールできるものを取り入れていこうかなと。

猿渡　じゃあ一応『レイフォース』の反省ありきで開発が始まった。

山下　そうですね。基本的に見た目上ではとりあえずそういうのをやりたかったっていうのと、遊びももう少し工夫したいので機体を1機増やして、攻撃方法を増やした形です。



写真からも、基本的なゲームシステムは『レイフォース』準拠であることがうかがえる。地上から（実はコロニー内部だが）スタートするというコンセプトは『R-GEAR』から『レイストーム』にも引き継がれている。

RAYSTORM

レイストーム

AC

■アーケード　■1996年



『R-GEAR』から『レイストーム』へ FXシステムの登場

猿渡　『R-GEAR』は『レイフォース1・5』とも呼ばれるように、一応前作を引き継いだトップビューの縦シューです。一方、『レイストーム』では、また違った映像表現というかゲームデザインのものになっています。

山下　『R-GEAR』の最初にあったコンセプトは「表現力の強化」なんですけど、それは作業のやり方も含めて、うまく回らなかったんですね。企画上もそうですし、キャラクターの制作上もそう。ソフトだけはある程度動いてたんですけど、そういう部分がうまく動かなかった。これらの問題を、仕組み的に上のほうで解消するという部分と、ちょうど基板のシステムアップの時期が重なって。そこで新しいシステムに移ろうということで、『R-GEAR』はリセットして、『レイストーム』の制作に移ることになりました。

いわた　ちょうどそのころ、タイトー上層部でプレステの互換基板を使うことは決定したんです。

山下　FXシステムですね。

いわた　で、熊谷で同時に何本もゲームを作ってたんですけど「全ての開発をそこで中止にしろ」っていう話になって、熊谷内で新規に3本同時にゲームを作ろうと。

猿渡　新しい基板で？

いわた　はい。格闘ゲームとサッカーとシューティングを作りましょうっていう話になって。『R-GEAR』のチームから『レイストーム』、『カイザーナックル』(94年)のチームから『サイキックフォース』(96年)、『ハットトリックヒーロー』(90年)のチームから『スーパーフットボールチャンプ』(96年)という3作の開発がスタートしたって感じです。

猿渡　なるほど。開発中だった『カイザーナックル2』が『サイキックフォース』に変わり、同じく開発中だった『R-GEAR』が『レイストーム』に変わった。でも結局『R-GEAR』からはまた、全然別のゲームデザインになってくるじゃないですか？　これは完全にイチからやりなおした格好？

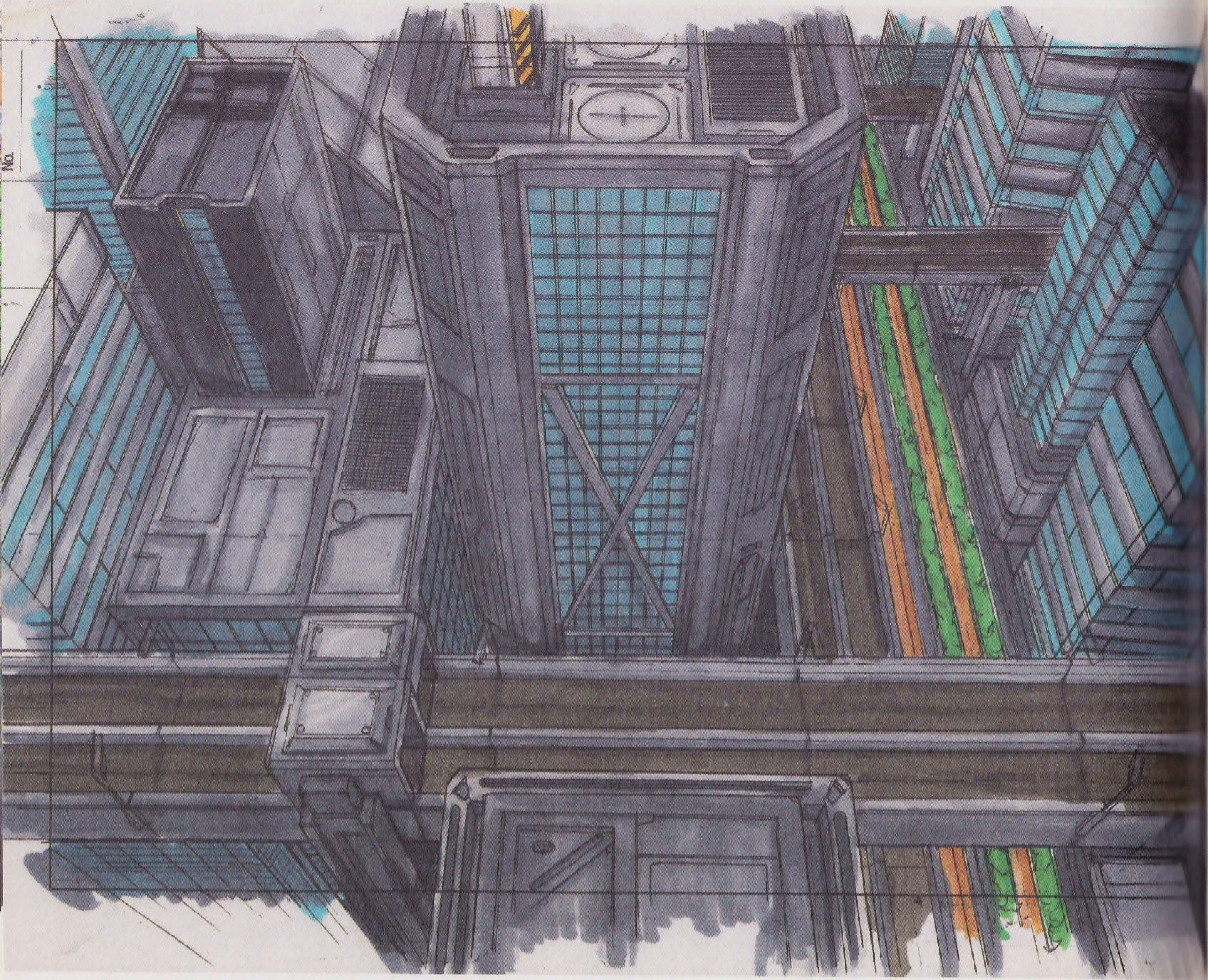
山下　イチからですね。『レイストーム』に関してはいわた君が入って、一番最初に提案されたのが視点の変更ですね。「見た目をハーフトップビューにできないの？」というところからのスタートでした。

いわた　その前に『レイストーム』の企画を考える時点で制約があったんです。当時タイトーが売り出そうとしてた50インチプロジェ

CGデザイナー
いわたあつし



Atsushi Iwata
『レイストーム』『レイストームHD』の、敵味方すべてのメカデザインをこなした、凄腕の3Dデザイナー。『レイストーム』の3Dモデルは当時としても出色の出来で、シリーズ三部作の中でも特に評価が高い。CGだけでなく実は手描きイラストも凄腕。



『レイストーム』開発初期、ビル街のイメージスケッチ。実際のゲーム画面よりも建物の密度が高い。

クターの筐体っていうのがあって、「50インチプロジェクターは横画面しか対応しないので、横画面から考えてください」っていう要求が出ていたんですね。

アオキ　あと3Dで作ってもトップビューだと立体に見えにくいからダメって意見も出てたんじゃなかったっけ?

山下　『R-GEAR』で映像のクオリティを上げるためにやったことって、キャラのパターン数を倍にしたのと、オブジェクトの重ね云々とかをもうちょっと工夫して、『レイフォース』でできなかった部分をやっていたんですけど、全体的に見ると、それって微々たるものでしかなくて。「大きく変えるインパクトはない」っていう意見だったんですね。

猿渡　トップビューのままだと?

山下　はい。「いままで作ってた表現ではちょっと弱いね」っていう話になって。

いわた　「ハーフトップビューにすれば縦画面の移動範囲内が横画面に入るんじゃね?」っていうところから始めて、「どういうふうに見えるのかサンプルを作ろう」と。

山下　ちょうどCGをやり始めたころだったのもあって、まずは作ってみようと。

いわた　熊谷でシリコングラフィックスのマシンで3Dを扱えたのが僕だけで。それで一

番ポリゴンの扱いに長けてたから「次世代機用のキャラをやれ」みたいな話になって。最初は紙で「こういうふうに見えるんじゃね?」みたいなのを作ったのが……こんな感じ(前ページ参照)。

山下　手で描いてたやつだね。1面のステージみたいなやつですね。

いわた　一応1面の面影がある。

山下　これはさすがに実現できなかったんですけど(笑)。

いわた　パースが付いたビルが動いたらやっぱりインパクトがあった。

猿渡　なるほど。いっそのこと3D視点にしようなんて発想はなかったんですか?

いわた　みんなに大反対された案が初めにありまして、「ビューチェンジボタンを付けたいな」と。『レイフォース』の完全トップビューから『レイストーム』のビューまで3段階ぐらい持たせたいと思って。それによってなにが起こるかっていうと、自機と照準と下の敵の距離をボタンで任意に変えられるんです。

山下　そのなかでベストのアングルを出して、それをテストするところからスタートしました。

猿渡　そんな環境のなか、イチから作り直した『レイストーム』に、『R-GEAR』から転用されてるものはありますか?　キャラクターデザインとか。

山下　自機は元を残した上で、いわた君にリファインしてもらいました。

いわた　リファインっていうよりも、初期のプレステ基板って能力が低いじゃないですか?　限られたポリゴン数しか出ない。『レイフォース』の自機X-LAYがベースになってるんですけど、あの形に似たものを低ポリゴンで実現しようとしたら、ほとんど箱組みしかできないんです。百数十ポリゴンぐらいです、自機って。

山下　ポリゴン数は相当少ないよね。

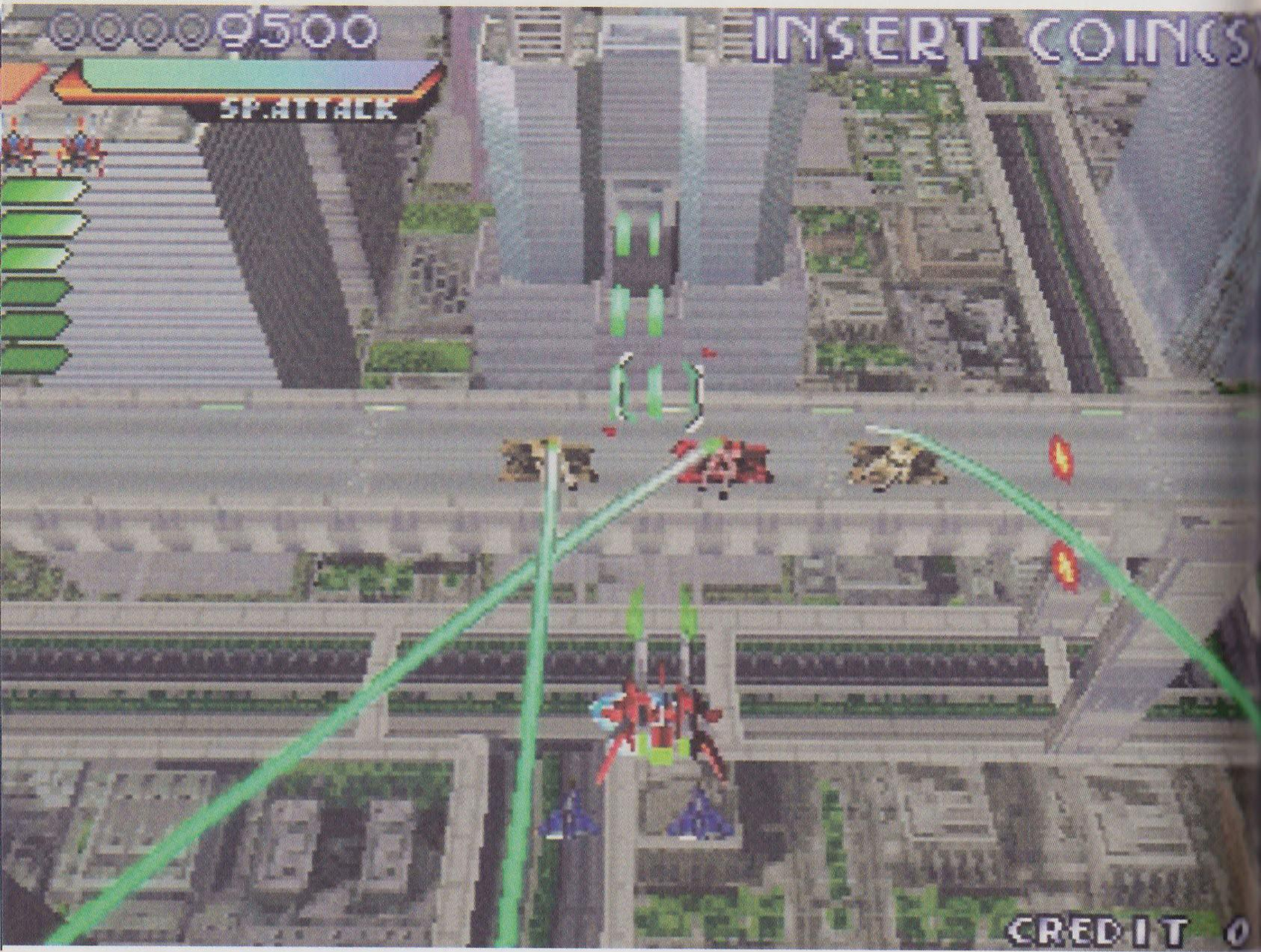
いわた　ポリゴンで立方体一個を出すのに12ポリゴンかかるんです。中村さんから「100ポリゴン切ってください」っていう話が来たときに「100ポリゴンでなにが出せるんだろう?　箱を数個出したら終わりじゃないですか?」みたいな話になって。そこで『レイフォース』のプレイヤー機X-LAYを「どうやったら簡単な箱組みだけであの形に見えるんだろう?」って頑張って作ったのが『レイストーム』のR-GRAY1ですね。実機でリアルタイムに動かしてる自機って、拡大すると本当にしょぼいんですよ。それをいかにすり込みでごまかすか、というところに頭を使いました。具体的には、プレイヤーセレクト画面に表示される自機は多少、豪華めに作ってある。それをステージ開始時に空に飛ばしてプレイヤーの眼に印象づければ、ステージ開始以降のリアルタイムで動かしている自機は、じつはしょぼいモデルに切り替えているんだけどプレイヤーは気づかない。

山下　しょぼいモデルで普通に出すとつまんないので……。そのぶん苦労が増えたっていう(笑)。

いわた　自機にしろ背景にしろ、とにかく技術とか経験がなくて。どうやって画面を作ったらいいのかがわからない。想像したものをプログラマーさんに渡して表示してもらっても全然動かない。今じゃ考えられないですけど、背景も作り方がわからなかったですね。だから昔ながらに一定のサイズの地形を大量に作って紙の上で「このビルはここに配置する」っていう長いマップを作って。それをプログラマさんに渡して手で組んでたって状況でした。だからはじめは「ビルの対応表」なんてものがあった(笑)。

山下　ビル表あったね(笑)。方眼紙にダーッと番号が描いてあるんですよ。

いわた　という感じで最初は背景を組んだんですね。



使える数の限られたポリゴン数の中で、いかに立体感を生み出すか、という課題に挑んだ『レイストーム』。連なる巨大なビル群や高架線はまさにプレイヤーが視覚的に立体感を感じられるオブジェクトとして効果的に機能していたのだ。

山下　特に1面は街並みなので似たようなビルがいろんなふうに配置されてるわけですよ（笑）。

猿渡　ここにビルの指定が10個ありますね（次ページ参照）。

山下　これはバージョン1（初期のビル対応表）だからなあ……実際にはもうちょっとあったような気がするけど。

いわた　キャラクター用ツールも、ソニーさんから提供されたツールしかない。社内で専用のツールを起こすって考えもなかった。

山下　ライブラリとかも最初はソニーさんからいただいたもので対応していて。

猿渡　そのころってプレステが出てどのくらい経ってたんでしたっけ？

山下　アーケードでもプレステでも両方出す、というお話を最初にいただいたときって「サターンとプレステがこれから来るよ」とサンプルが来てたところを見てたから……そこからFXシステムに移ったのってどれぐらい後ですかね？

アオキ　プレステをいじりはじめたのは、プレステの発売直後くらいからかな。発売前のころからすでにタイトー内の家庭用部署はいじってたんだけど、俺ら（アーケード開発）のところに来たのは発売した後ぐらい。

猿渡　コンシューマ部隊との技術交流みたいなのはないんですか?

アオキ　なかったです。

山下　即答で(笑)。

猿渡　そんななか、「2Dの『R-GEAR』じゃなくて3Dの『レイストーム』として作っていかなきゃ」と。

山下　まずできることの制約がかなりいろいろ。表現は3Dで広がる部分はありますけど、やれることがだいぶ厳しい……とくにポリゴン数は最初のネックでしたね。

いわた　「こういうキャラを出したい」みたいなキャラクター設定を起こすんですよ。『レイストーム』で僕がやったのは、とにかくキャラを作って、渡して、表示してもらうこと。それがメインでした。キャラの設定とかまったくなかったです。とりあえず作って表示してもらう。

猿渡　まずポリゴンという新しい技術でキャラや世界を3Dで表示できるかどうかを確かめていった。

山下　モデリングのソフトも昔ので未発達でしたから、けっこう苦労してましたよね。

いわた　見せたいことは明確にあるんですよ。たとえば1面は『レイフォース』と違ってビル群にしよう、そっちのほうが立体映えするだろうと。で、僕がどうしてもやりたかったのは4面の戦艦。でも最初に宇宙ステージを持ってきてしまうと、さっきの『R-GEAR』のときにあったようにインパクトが弱いし、立体映えもしないんですよね。だから宇宙から始まった『レイフォース』とは逆に、『レイストーム』ではビル群から宇宙に行って敵の本拠地に攻め込むっていう順序にしようと。



これがビル表だ。初期のものなので10個だけ。実際はもう少しあるとのこと。背景をよく見ると熊谷研究所がモデルの建物が混じっているらしいが……?

猿渡　基板(FXシステム)を触ってみながら作っていく感じでした?

山下　最初は『レイフォース』のようにステージとステージの間は画面が途切れずシームレスに続く感じをやろうとしたんですけど、メモリの問題でシームレスにはできないことがわかって。そこは早い段階で割り切りました。企画側としては基板の制約にとらわれて滞っていてはいけないですからね。

スペシャルアタックは海外からの要請で追加された

猿渡　ゲームのシステムを前作『レイフォース』からは変えてきてる部分があります。機体の種類も増えてるし、ボタン操作も変わってる。この辺は初期の段階で差別化したところですか?

山下　『レイストーム』のシステム的な部分では、とくに大きい部分はロックが前作は地表だけだったのに対して、空中まで全部含めてのロックに変更した点と、もうひとつの自機R-GRAY2の追加ですね。従来のロックオンレーザーではなく、サンダーレーザーを使えるというのは『R-GEAR』のときにできてい



艦隊戦は、『R-GEAR』の企画時から構想があったという。表現がポリゴンになったことで迫力ある光景が実現できた。

たものだったんですけど。この機体は「雷はどうやって飛ばすんだ?」って話に終始しましたね。あとはボム(スペシャルアタック)の追加に関してはわりと初期で投入しました。

いわた　スペシャルアタックは海外からの要請で入れることになったんです。当時は海外でボムシューが流行っていて「ボムがないゲームはお金入れてくれないよ」って言われて。自分たちはボムを入れたくなかったんです。それで「回避するためのボム要素」よりも「稼ぐためのスペシャルアタック」でとりあえずボムを入れてもいいんじゃないかと山下が。

山下　そうだった、確かにそう言ったわ。すっかり忘れてたけどね(笑)。

猿渡　単なる緊急回避のための手段というよりは、スコアの稼ぎ要素としてボムが採用された?

山下　遊びを膨らます方向には持っていかなきゃな、というのはありました。『レイストーム』はボスとか固い敵の一か所に多重ロックオンをかけるとハイパーレーザーが出せますが、あれもスペシャルアタックの派生に近いですね。スペシャルアタックの機能が入ったことによって「じゃあハイパーレーザーも」みたいな感じで入ったものです。





１面ボス「ペンドラゴン」。ボスキャラクターもポリゴンで立体的に描かれたことで大迫力となった。

ビルや高架線が進路上に見えて次第に大きく表示されながら近づいてくる。画面写真はプレイステーション版だが、アーケード版と比較しても遜色をまったく感じさせなかった。



かつてゲーメストムックの攻略本にも掲載された、ステージ１の俯瞰図が上の図だ。自機の進路を囲むようにビルが並んで立体感を出している。

実は3面までが1面だった 初期バージョン

猿渡　加藤さんって『レイストーム』はいつごろから開発に参加を？

加藤　途中参加です。人手が足りなくて。

いわた　サッカーゲーム（『スーパーフットボールチャンプ』）の開発が早く終わって、こちらに参加したんですよね。

加藤　あれはスタジアムと選手ができればあとはプログラマーの作業がメインなんで「手が空き始めたら『レイストーム』手伝えや」と言われて。で、『レイストーム』では主に背景のほうをやってましたね。

中村　加藤さんって開発初期のころからいましたよね。『レイストーム』って最初は1面でもコースが分かれるっていう仕様がありましたよね？

加藤　全然覚えてないです（笑）。

中村　そのころから会議に出てたはずですよ。1面を作るときに「一方がメカだったら、もう片方は自然物だろ」って加藤さん怒ってた。

加藤　え？（笑）。

猿渡　コースが分かれるというのは、どういうことですか？
中村　面が『Gダライアス』のように途中で分岐するっていう仕様が初期にあったんです。
加藤　俺忘れた（笑）。
猿渡　面が変わっていくのはどのぐらいまでの構想があったんですか？　すべての面が分岐する？
山下　たぶん1面とか最初のほうでしたね。
中村　1面を作り始めた初期の頃に「やっぱり開発期間が足りない……」ということで、その仕様はなくなりました。
山下　「無理でしょ」って相当早い段階で切った仕様なので知ってる人はほぼいないのではないかと。
いわた　それ言ったらロケテのときまでは1面ってものすごい長かったんですよ。それを三分割したのが製品版の1面・2面・3面なんですよね。
中村　3面までつながってましたね。
アオキ　それ覚えてる。
猿渡　なんで最初の面がそんなに長くなっちゃったんですか？
山下　最初に仕様が盛りだくさんで作っていたので、その影響かな。1面に要素をギュッギュッと押し込みすぎたんじゃないかな。

解像度とフレームレート、どちらをとるべきか？

猿渡　そして『レイストーム』はAOUショーにも出展されて、発売しちゃいますか、というところまで来ました。
加藤　開発途中でゲームのフレームレートが30フレームから60フレームになってるんですよ。開発中に一度「これは間に合わない」って言って全体スケジュールを延ばしたんですね。そしたら中村さんが「延ばしたスケジュールでなにをやろうか」って、60フレームバージョンと解像度上げたバージョンを作って。で、みんなに「どっちがいい？」って聞いたんですよ。そしたらみんな「解像度低いままでフレームレート上げたほうが綺麗」ってなったんで、「じゃあこれで行きます」って。
猿渡　30フレームで解像度が倍のバージョンがあった？
山下　横を512ピクセルにしたんですよね、そのときは。製品版では384ピクセルでやってる。だからけっこう画像が荒いんですよね。
中村　途中まで30フレームで妥協してたんですけど、どうしても60フレームにしたかったんです。最初のロケテストまでは30フレームで行ってて。私がこっそり「背景処理が問題なら後で作り直せばいいか」と思ってたんです。でも背景処理の担当のプログラマが熊谷から中研に移ったときに会社辞めちゃって、新しい人が背景のプログラムの引継ぎをして。1ヵ月くらい勉強してたんですが、私が「これは作り直す」って言ったら「私が勉強した1ヵ月は無駄ですか⁉」って怒られた（笑）。
猿渡　開発途中に熊谷から中研に引っ越してるんですか？
山下　はい。
猿渡　それで開発には影響なかった？
いわた　元から中研にいた『逆鱗弾』のチームの子とかがヘルプに入ってくれて。中研に移動したことによって人員はとりあえず増えました。
猿渡　開発のスピードアップに多少寄与した？
いわた　そうですね。

ポスターとゲーム画面でR-GRAY1のデザインが違う理由

猿渡　自機のR-GRAY1は、いわたさんがデザインされましたが、ゲーム中とポスターで自機の羽が違っている、という話があります。
いわた　そもそもあのポスターよりも前に、



『レイストーム』のロケテ用POPのカラーコピー。上端が切れているが、ロケテ時にはタイトルが伏せられていた代わりにNEW GAMEという文字が載せられていたことがわかる。

自機の手描きの絵があったんです。AOUショーに出すよりも前に、ロケテのPOPに使ってた絵で（※上図参照）。自機のデザインが『R-GEAR』のものになっています。

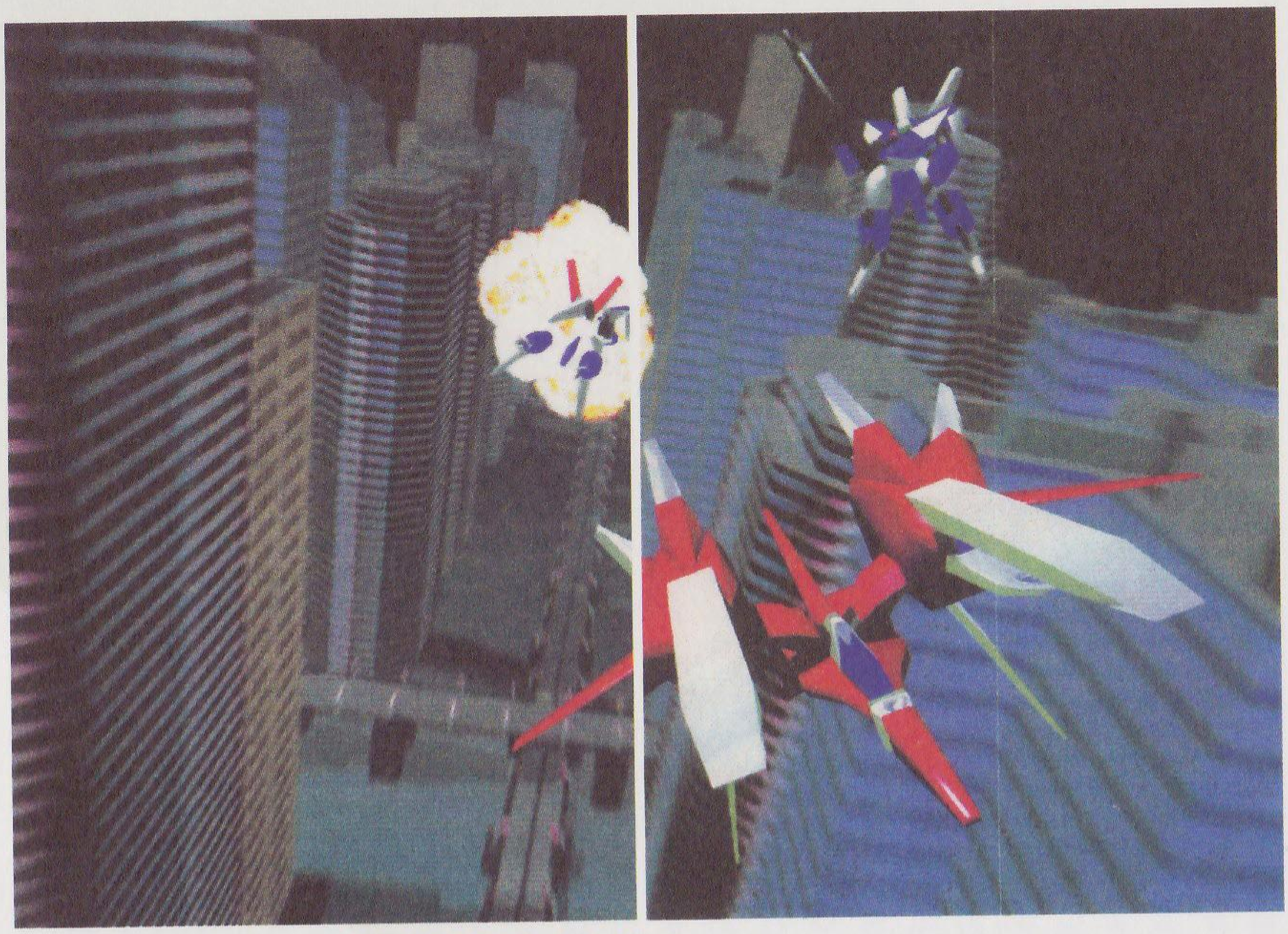
山下　そのころのタイトーってポスターは印刷物の担当部門を経由して外部のデザイン会社に発注するのが主流だったんです。それでわりとデザイン会社おまかせのデザインが多くて、中には本来のコンセプトが無視されたようなものや、ゲーム内容に関係がないようなポスターもあったりしたんです。

いわた　外注のデザイン会社にポスターの絵を発注するのに資料を渡す必要があるんですが『レイストーム』は手描きの設定画とかがなくて。絵として存在したのは元となった『R-GEAR』の設定画だけだったので、それを渡したんです。デザイン会社からあがってきたポスターはロボットが描かれていますが、たぶん『R-GEAR』の敵キャラの設定にあったロボットでしょうね。

山下　そのロボット、『レイストーム』の2面にたまたま出してたから、よかったけどね。

いわた　『レイフォース』もそうですよね。ゲームの中の絵とポスターの絵って別物。

山下　『レイフォース』はわりと有名な方が描いてくれてるらしいんですどね（笑）。



ポスター用ＣＧイラストの、ローポリゴンで組まれたイメージラフ。



ハイエンドモデルで組まれたCG。こちらが正式なポスター用イラストになった。

いわた　ポスターの話に戻りますが、あの自機のモデルは、実はポスター用に描いたものではなかったんです。僕が練習用に趣味でモデリングしたR-GRAY1をPCの壁紙にしていたら上司が見て「こんなのがあるならこれ使えや」と、その壁紙のモデルを使ってポスターを作れって話になって。でもR-GRAY1しかモデルを作ってなくて、R-GRAY2まで作るのはスケジュール的に無理だったので、とりあえずR-GRAY1を色替えで赤と青の2機、飛ばしてみました。

猿渡　なるほど、そういう裏話が。

いわた　でもポスターの自機って、僕が趣味で作ったものだったので、ゲーム中の自機とはデザインが少し違うんですよ。羽根が一対少なくて、左右に出てる羽根の色も違う。R-GRAY1がコトブキヤから2011年にプラモデル化されたとき、それは僕も監修してるんですが、ポスターのモデルを立体化したんですね。それでプラモデルが発表されたときに、ゲーム中の自機には付いていた赤い羽が付いてない、と指摘する方もいて。コトブキヤも羽を追加しようとしてくれたみたいなんですが、タイトーの間で契約したのがポスター版の自機のデザインだったらしくて、「羽は付けられません」ってことになったそうで。自分的にはゲーム中と同じ赤い羽を付けてほしかったんですけどね。

『レイストーム』プレステ版は オリジナルスタッフが移植を担当

猿渡　『レイストーム』が出て、社内評判も上々。会社の方針としてプレステに移行といっても——タイトーの場合だと当時のプレステやサターンへの移植版はＶＩＮＧをはじめ他社が移植している印象が強いんですが、直接アーケード版のオリジナルスタッフが移植を担当したのは同じプレステ・アーキテクチャだったからですか?

山下　そうですね、まさしくそれですね。

アオキ　念頭からトップダウンで指示がありましたから。

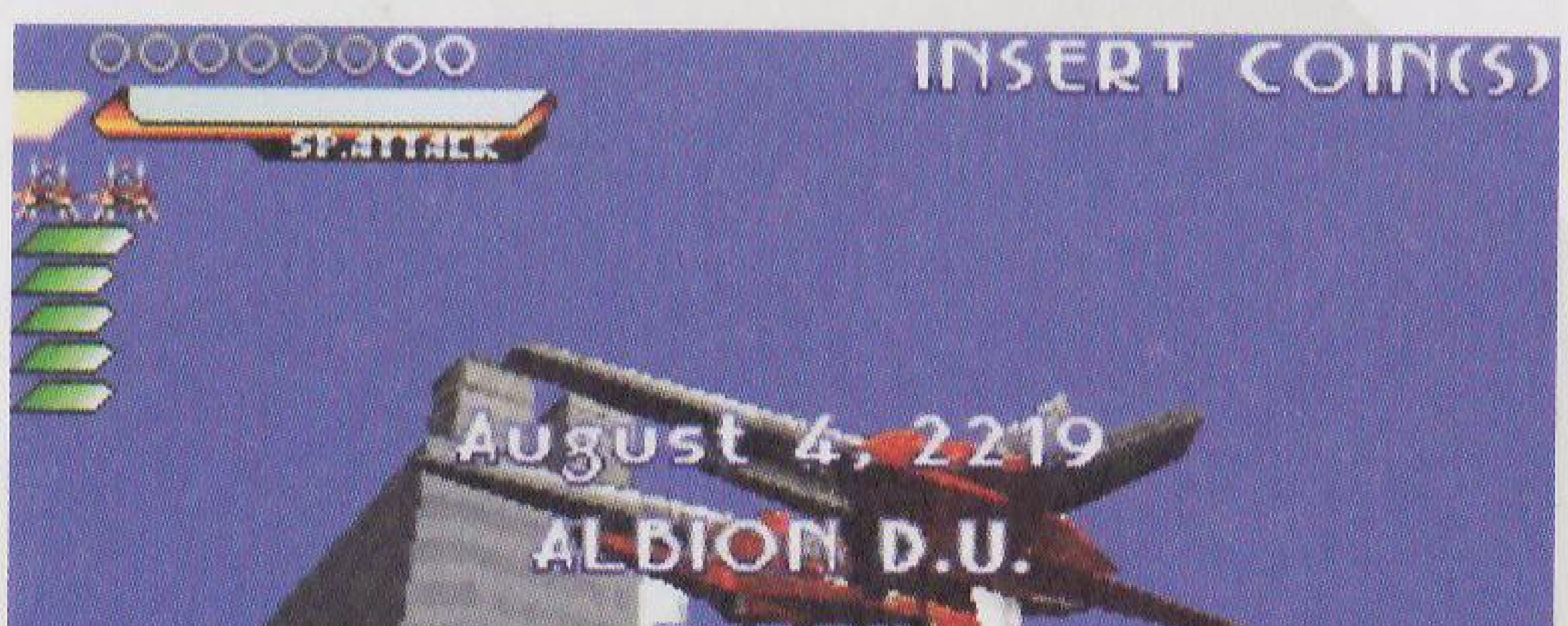
山下　決まってましたね。だから(アーケードが)終わったらプレステ版の作業に入る感じでしたね。

猿渡　すんなり移植できた?

山下　『レイストーム』の移植に関しては、家庭用は業務用基板よりも性能が落ちるので、映像を軽量化する作業があって。半透明周りはだいぶ調整することになりました。とりあえず「シューティングで処理落ちじゃダメだな」みたいな話で、動くようにするために半透明機能系をだいぶ切って処理落ちしなくなった状態でプレステ版が完成しました。

猿渡　家庭用にはエクストラモードが付くのはタイトーの伝統ですけど、この辺は「家庭用だから付けちゃおう」と?

山下　やっぱり「付加価値をつけよう」という気持ちが大きくて。特に自分らが直接移植をやるっていうのもあったので、なにをやろうかなとは思いました。『レイストーム』のときは移植のメモリ制限の経緯もあったので、で



デモや1面の出撃時ではR-GRAY1の機体が大きく見える。よく見るとポスターとデザインが若干違うことがわかる。正しくは「ポスターのほうが違う」というわけだ。ちなみに画面はプレイステーション版。

きることが限られているなかで工夫をということで……プレステ版に追加したエクストラモードでは音楽を全部変えた。これはサウンド側からの提案です。あとは、企画側としてはストーリー周りの部分も含めて「R-GRAYは全13機が開発されたという設定になぞらえて、その全機体を使ったモードがあったら面白いんじゃないかな?」って感じで13機でクリアを目指すモードを入れて。設定上からいくとオマージュのR-GRAY0の仕様も入れちゃおう」と。でも、意外といろいろできるってほど追加はできなかった気はしますね。

猿渡　エンディングも変更されました。

山下　エンディング、変えましたね。アナザーエンド的な感じにしちゃったんですよね。

加藤　たしか梅雨明けぐらいにはアーケード版が終わってた。秋には家庭用の作業がどんどん進んでいくような感じかな?　最初はほぼ中村さんにおまかせで、エクストラモードのステージ間に追加した画像とかはその間に「どうしよう?」って話をして徐々に変えていった感じです。あとは最初から最後まで同じ色の雲が続くステージがありまして、さすがに地味なんで「色を変えましょう」と。青い地球から徐々に夕方になってボス戦は夜になる、みたいなのを。

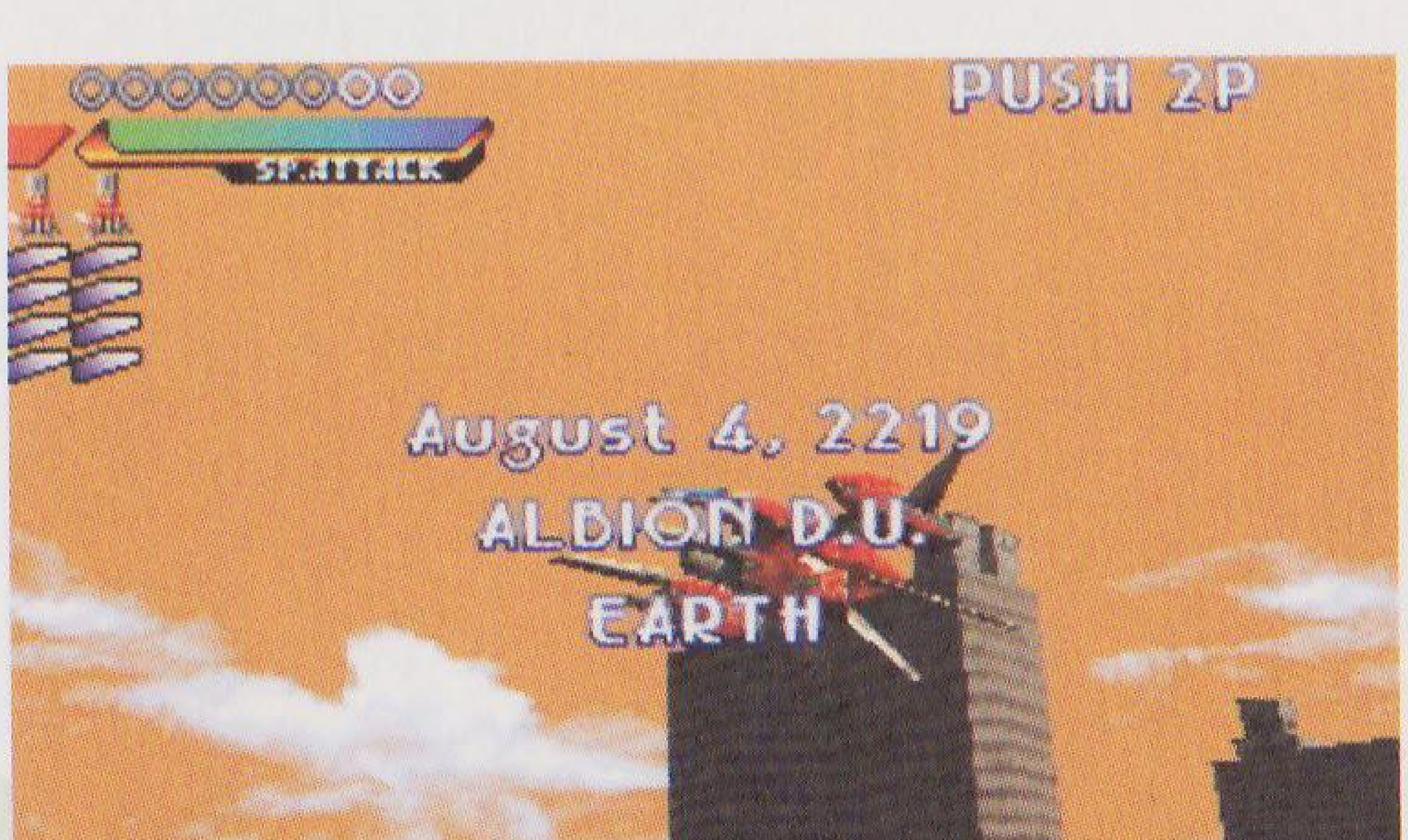
山下　やりましたね。時間の概念を入れたんです。13機モードなどの追加要素も「せっかくだからどうやって順番に開放していこうか?」とか、今でいう実績解除みたいな要素も入れていった。

加藤　基本的には「家庭用専用の売りみたいなものを足せ」というのはプレステ移植時に言われてたので、どうせやるならそういうモードでいいんじゃないかって感じですね。あとは時間が許す限りどこまでいけるかで「ここまでやって完成」じゃなくて「時間内にできることならやりましょう」という、しょっぱいといえばしょっぱいんですけど(笑)。

山下　サウンドに関しては、どちらかというとあれはZUNTATAの別アレンジっていう意味合いが強い感じにはなったので、いま考えてみればもうちょっと設定寄りにしておけば……とも。まあでも一回でき上がってるものですから、むしろ「遊び的なもので」っていうので楽しんでもらえるように。おまかせしてたら「だいぶ変わったアレンジで来たぞ」みたいにはなりましたけどね(笑)。



プレイステーション版『レイストーム』に採用された、エクストラモード。敵の配置がアレンジされているだけでなく、背景にもアレンジされた箇所が。特にアーケードとは異なるエンディングはプレイヤーを驚かせた。



アーケード版の1面は清々しい青空からスタートしたが、プレイステーション版のエクストラモードは、もの寂しい夕空から始まる。アーケード版とは違うモードであることをプレイヤーに一目で印象づけた。

RAYCRISIS
レイクライシス
■アーケード　■1998年



さらに上を目指し新しい『レイ』を模索する日々

猿渡　これだけシリーズが続いて評判にもなってくると、普通に続編ということで『レイストーム2』なんて形で話が立ち上がったのでは、と想像できます。

山下　実際その話は出てたんです。「システムそのままで基板を変えて作って」みたいなオーダーがベース。だからシステムは変えない代わりに、その辺をいじって早い段階の開発完了。「バージョン違いを作りませんか？」っていうのが上司の考え方ですね。

猿渡　まあ普通はそんな感じになりますよね。

山下　そうですね。で、これは自分の若さもあって、僕はそこに乗れなかった。「さらに上を目指さないといけない」って。じつはさらにビューを3D方向に寄せた視点にしていて、変な話『アフターバーナー』じゃないですけど（笑）、そっち方向に行こうかなと最初は思ったんですね。一方、世界観的に言うと全然つながりのない別の世界に持っていこうとは思っていて。また当時はプレステ上のCG表現が変わってきていて、たとえばスクウェア（現スクウェア・エニックス）さんとかがハードウェアをかなり使い込んできていたんです。それこそ『レイストーム』の頃と比較すると数段も進歩していたので、自分たちも「こういう表現でもっとすごい世界、映像を作っていくべき」って思ったんで、そういう提案をしていって。「もうちょっと何かできないですか？」って中村さんに相談しながら試行錯誤してたのが最初ですね。

猿渡　上からのオーダーは、チームのいろんな人におりてくるんですか？

山下　基本的には最初にプロジェクトリーダーにおりてくるのですが、この時は企画・キャラ・ソフトのメインメンバーそれぞれにおりてきて企画を起こすという形でした。それが正式にGOになれば開発が進むにつれて内容を拡大していきます。「表現の仕方でもっと上を目指すべき」という試行が始まったんですけど、それがちょっとうまく動かなかった。セガの『Rez』があったじゃないですか？　イメージ的にはあんな感じになるかもしれなかったですね。見た目の異常な世界っていうか、あの感覚。

猿渡　無機質をもっと突き詰めた感じ？

山下　そうですね。なので「まったく違う画面のほうがインパクトはあるんじゃないかな？」って。それをやるには『レイストーム』のシステムやソフトの表現的なもののどちらも厳しいので、残念ながらわりと早い段階で断念しましたね（笑）。

猿渡　単純な続編というオーダーを跳ね除けて『レイクライシス』っていう名前で完全新作……一応、『レイ』を継承しながらも？

山下　結果として継承の方向にシフトしていった形になるんですよね。

猿渡　ということは『レイ』シリーズから離れようと思っていたくらいだった？

山下　いっぺん離れるつもりでいました。もういいかなと思っていて（笑）。離れたんですけど、最終的には少し『レイ』の力を借りるほうがいいかなって。



『レイクライシス』は電脳空間へダイブするようにしてステージがスタートする。映像美はシリーズ随一だ。

猿渡　まあゼロからというよりは。

山下　そこで戻しました。なので絵面とかちょっと違う形ではあるんですけど、戻したところがあります。その方向でだったらとりあえず作っていけるし、一応『レイストーム2』の形にはなるので。

『レイフォース』以前を描く世界観のつじつま合わせ

猿渡　『レイシリーズ』としての世界観の構築はどうやって？

山下　まず時間軸を合わせました。見た目を変えたくて……ワイヤーフレーム状の表示であったりとか、普段できないような表示方法を模索してたんです。そのイメージから「ネットワーク内」という表現が一番合うかなと。じゃあそれを元の設定のどこに持っていくかで、『レイフォース』の主人公というか、これまで出してなかったものをどうにか使えないかなという感じで設定を起こして、なんとか辻褄を合わせました。『レイフォース』の戦闘前のような設定に持っていって、最終的にそこに関わるような内容にした形ですね。

猿渡　一応、世界観は考えてはみたものの表現が大変だった？

山下　そうですね。新しい世界を作ろうと

思ったものの、あまり映像で表現が出来なくて非常に残念でした。プレイ時間が短くなるようなシステムとかニューラルネットワークをイメージした表現に固めようとして、それを表すものとして精神的部分中心の世界観を取り入れていこうかと。本当はもっと細かく指定して行きたかったのですが、それが上手くできなくて。おかげで当時は精神医学の本ばかり自宅で読んでて（笑）。

猿渡　脳内世界的な。

山下　そうですね。それを表現するようにはしてたんですけど、ゲームのなかでうまく描けなくて。結局はどちらかというとシステムはインカム系の話にかなり寄ってて、「プレイ時間が短くても楽しませる方法」というのを編み出す形で考えていった。だから世界観はそれも含めて表現しているんですよね。超面倒くさかったです（笑）。

猿渡　最終的には辻褄も含めて合ってるからいいようなものの、全部のアプローチが違うところからなんですね。

山下　たぶん穴はあると思うんですけど、あんまり考えたくないですね（笑）。今となっては用語も忘れました！　本だけ家に残ってますけど。「なんでこんなに精神科の本とかあるんだろう？」みたいな。

プランナー
矢野智士
Tomohito Yano



『レイストーム』に惚れ込んでタイトーに新卒入社し、続編『レイクライシス』の開発に参加したという筋金入りの『レイ』フリーク。『レイクライシス』では映像面だけでなく、世界観やストーリーにも矢野氏のアイディアが豊富に反映されている。

コンセプトが固まり、『レイクライシス』始動

猿渡　コンセプトが固まったところで、ほかのメンバーが参加された。ここにいる方では中村さんと矢野さん？

山下　中村さんと僕と矢野の3人だけですね、『レイクライシス』に関わってたのは。

猿渡　ゲームシステム的には『レイストーム』と若干デザインも変えて。

山下　そうですね。中村さんはメインではなくて技術的サポートをしていただいて、メインはほかのプログラマーさんが立ってます。

中村　ぶっちゃけると「同じものを作ってどうするんだ！」っていう反発感があったのでサポートに退きました（笑）。

矢野　僕はだいぶ後に入ったんですけど。

猿渡　そうなんですか？

矢野　プロジェクトがスタートしてから途中で入ったんです。

山下　途中だね。でもステージの頭のほうにはいたから、わりと早い段階ではあるよね。

矢野　僕は96年がちょうど就職活動をしてるときで、ほかの会社からも内定をもらってました。でもちょうど『レイストーム』が出て。僕はゲームがヘタクソなんですけど『レイストーム』だけは最後までやったんですよ。それで「じゃあタイトー行こうかな」って思って。だから『レイストーム』は人生を狂わされたゲームなんですよ（笑）。なのでプロジェクトに入れたときにはすごい嬉しかったですよ、『レイ』のチームに入りますと言われて。

猿渡　うまいことアサインされましたね。

矢野　入社して1年目は『Gダライアス』（97年）のデバッグか何かをやってた気が。バグチェックをずっと（笑）。自分のなかでも進展がなかったんですよ。で、2年目になったときに『レイ』シリーズの配属になったのが嬉し



敵味方の発する入り乱れる光線は、ひと目みて『レイストーム』の続編であることを、ゲームセンターを訪れた人たちに伝えていた。

かった。すごい覚えてますよ。

山下　矢野君が入ってきて、アイディアをいろいろ出してもらって。そういうのを取り入れつつなんとか形にしていった。

矢野　最初の面って映像的にはできてましたっけ？

山下　最初のとこだけじゃない？

矢野　それを見てびっくりしたんですよね。僕は内容を聞かされていなかったので、これが新しい『レイ』って聞いたときに「え、なにこれ!?」って、すごいびっくりしたんです。意味のわからなさに（笑）。「なんでこんなに変わってるんだ？」って。

猿渡　実際の矢野さんの役割はいわゆるゲームデザインですか？

矢野　はい。メインは企画ですが、レベルデザインもやってますし、メニューのドットも打ってました。あとストーリーのネタも書いた記憶があります。

山下　デザイン周りはけっこうやってもらったね。

矢野　はい。あのころは生みの苦しみを味わいました。山下さんが変に力み過ぎてたような気がするんですよ（笑）。とにかく新しくしようとしていて。ずっとそんな感じでしたよね。



前作にもまして視点が動き回転するようになった『レイクライシス』。特にボス戦ではそれが顕著で迫力ある戦いを味わえた。

山下　結局いろんなところにそれが出てきて、自機のWR-03もそうですよね。新しい機体を作らなきゃいけないっていうのもあって。エスカレートさせていくつもりだったんですけど、あんまりうまくはいかなかった。攻略的な楽しさを出すような機体にはならなかった気がします。

猿渡　当時ってどのシューティングもプレイヤーが選択して使える機体の種類が多くなっているのが主流になっているなかで「もっと増やさないといけないんじゃないか?」っていうプレッシャーみたいなものは?　それとも、1機増やすのが精いっぱいでした?

山下　ネタがあったらやってたんですけどね。システムが工夫できなかったことが、発展先を広げられなかった部分になるかなと思いますね。『レイクライシス』は反省点が多くて困るんです(笑)。

矢野　いろいろテストしましたよね。

山下　画角と照準の調整はやってたはず。ただ、肝心の、革新するためのもうひとつの次世代システムが結局見いだせなかったことが一番の問題で。それが時間の浪費にもなってしまった。なんか「できる!」と思ってたんですよ、すごく(笑)。めっちゃできると思ってたんですよ。もっといろいろパクればよかったで

すかね（笑）。

猿渡　いやいや（笑）。シリーズ通してそれぞれにファンがいるじゃないですか？　めっちゃ『レイフォース』が好きな人もいれば、『レイストーム』が好きという人もいるし、『レイクライシス』が好きっていう人もけっこういます。

山下　いてくれるのは本当にありがたいです。

猿渡　3つのなかで『レイクライシス』が一番好きっていう人もいたり。それはいろんな面がありながらも支持されてる部分ではあると思うんです。

『レイクライシス』一番の革新はサウンドだった

山下　『レイクライシス』で革新的にできたのは、サウンドかもしれないです。嫌味でなくて、本当の意味で言ってるんですけど。

猿渡　ぜひ聴きたいところですよね。

山下　曲がものすごい長くなって。曲名まで長いのは笑いましたけどね（笑）。

猿渡　曲名（11ページ参照）は後から付いたものなんですか？

山下　たぶん後から付けてるとは思いますけどね。TAMAYOさんの……。

猿渡　ポエミーなセンスが。

山下　大爆発してると思うんですけど。

猿渡　あれでステージ上がった感じがありますよね。

山下　「99％じゃ駄目だ、100％じゃなきゃ駄目なんだ」なんかは、今回の100％行きのシステムをちゃんと反映してくれた曲なんですよ。それによって状況が悪くなったときのアレンジ曲——同じ曲なんだけど「曲が変わりますよ」ってしてくれたりとか。残念ながらアーケード版は「店じゃ聞こえないよ！」みたいな音とかあって（笑）。危機的になってるのであればシステム側でもっと危機的表現やゲーム展開をするようになっていれば、それこそばっちりなんですけど、そこまでできなかったので……。曲はある意味、革新的なところをちゃんとやってたと思うんですよね。タイトルは冗談抜きで「すげえな！」としか思わなかったですけど（笑）。それを除けば曲を聴いて「なるほど」って。

猿渡　曲名は除くんですね（笑）。

山下　曲名は「驚愕」の一言ですよ、俺にとっては（笑）。「99％じゃ駄目だ、100％じゃなきゃ駄目なんだ」は本当……「マジか!?」って思った（笑）。だってCDになるまで曲名わからないですからね。

猿渡　CDで初めて曲名を知ったんですね？

山下　曲名は誰も知らないんですよ。知らない知らない。開発中に来たものに曲名は付いてないですもん。付いてたのってあります？

アオキ　ないよ。

猿渡　どの楽曲もCD化されて初めて曲名が判明するんですか？

アオキ　たとえば『メタルブラック』みたいなのは例外で最初から付いてます。

猿渡　ゲーム内で曲名が表示されますもんね。

アオキ　たいていはアルバムを作るときに曲名を付けるんですよ。

山下　後からですよね。開発側が設定を後から付けるのと同じで、サウンド側でも曲を全て作った後にゲームに合った曲名を付ける。特にTAMAYOさんは世界観も大事にしてるから、たぶんそれなんだと思うんですけど。あれはだいぶゲームに寄ってくれたなって気持ちにはなりましたけど。

猿渡　スタート面によってBGMが変わるところとか？

山下　まさにそれですよね。スタート位置の変え方もそうですけど、とにかく何回プレイしても、プレイが短くても満足を得られるようにするための工夫が、スタート位置の変更

とかになるので。プレイの状況でBGMも変えていくっていうコンセプトでした。

「移植はムリ」と言われたプレステ版

猿渡　さて『レイクライシス』のプレステ版です。開発は同じチーム？　さっきの話だとこれは外注？

アオキ　いや、内製です。

猿渡　結局社内で？

アオキ　結局社内。受けてくれるところがなかった。

山下　あれはめっちゃ移植が大変。

猿渡　受けてくれるところがないっていうのはどういうこと？

アオキ　移植してくれる会社を探したんだよね？

山下　探しましたけど「無理！」って。

猿渡　作れない？

山下　アーケード基板がかなりパワーアップされてるんで、まるまる移植できないってなって。

アオキ　何社かあたったなかで、確かセガサターンの『ダライアス外伝』とか作った会社さんにも伺っていて、そこの優秀なプログラマでも「無理」って。

猿渡　けっこう凄腕さんですね。

アオキ　そこのプログラマの人が職人気質で、そのままの形で移植できない案件を絶対に請けてくれないんです。だから「『レイクライシス』のアーケード版はプレステでは無理」って言われて、結局自分たちでやるしかない状況に。

山下　やりましたね。いやあ、もう大変でしたよ。それこそ自分らの首をめっちゃ絞めてましたからね。

猿渡　「移植なんか知らねえよ」と言って、てんこ盛りにした結果ですが。

山下　そうですね。プレステ版の移植作業はかなりの難作業でしたね。

猿渡　それに加えて家庭用の追加要素も入れないといけない。

山下　追加要素で一番遊ばせてもらったのはポケットステーションじゃないですかね？

猿渡　ポケステ対応？

山下　『ポケットレイ』といって、ちょっと遊べるミニゲームをポケステで作って遊べるようにしたんですよ。「そのまま遊べるようにしますか！」って入れました。むしろあれが一番力が入ってるんじゃないかなっていうぐらい（笑）。

猿渡　移植は大変でもミニゲームにまで力が入ってる（笑）。

山下　あれは清涼剤ですね。楽しかったです。ドット絵なところが。

猿渡　ほかにチューニングなどは。

山下　メモリに収める作業がメインですね。グラフィックとかそういう部分よりも、RAM内に収めるっていうソフト屋さんの苦労だけをめちゃめちゃ膨大にさせちゃった。

アオキ　あれもエクストラモードあるよね？

山下　一応付けましたね。やっぱり前作にあったものがなくなるっていうのはマイナスにしかならないので、それはやりましたね。でも音楽はどうしたっけ？

中村　音楽は新規の物が入ってます。

シリーズは『レイクライシス』でひとまずの完結を迎えた

猿渡　結局『レイクライシス』で三部作として一応完結します。

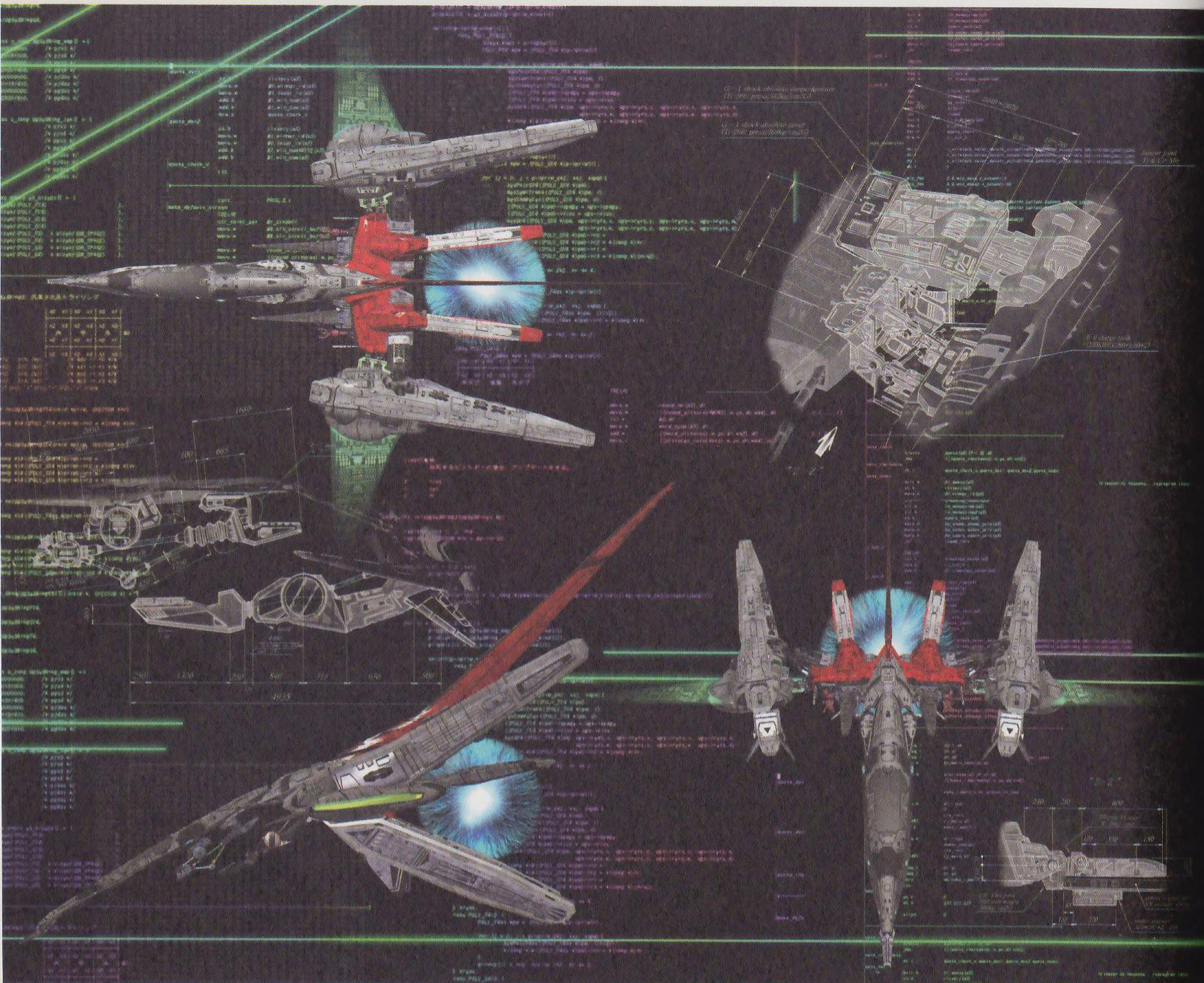
山下　設定上はとりあえずは一応閉じましたので。

猿渡　会社的に四作目の要請っていうのは？

山下　それはたぶんなかったと思いますね。

猿渡　なかったというか、みんないないとか？

山下　そうですね、いなくなってますかね。



X-LAYやR-GREY1から赤いイメージカラーを継承しつつも、斬新なデザインが採用された『レイクライシス』のWR-02R。

アオキ　あそこで一回、タイトーシューティングの歴史が閉じてるんですよ。

猿渡　閉じてるのというのは結局……？

アオキ　作れないっていうところもあったのかなって。

猿渡　『レイ』シリーズの社内的な評判、評価というか。それこそ基板の売上枚数的な部分、オペレーターの評判、その辺はどういうふうに聞こえてますか？

山下　『レイクライシス』は苦戦しましたね。『レイストーム』は基板がたくさん出ていたし、家庭用もプラスになってるので、社内的には一番評価されましたね。

猿渡　それ以降、アーケードのシューティングってタイトーから出してるんでしたっけ？

アオキ　そこで一回終わってます。アーケードでシューティングが出るのは『ダライアスバースト アナザークロニクル』（10年）までない。

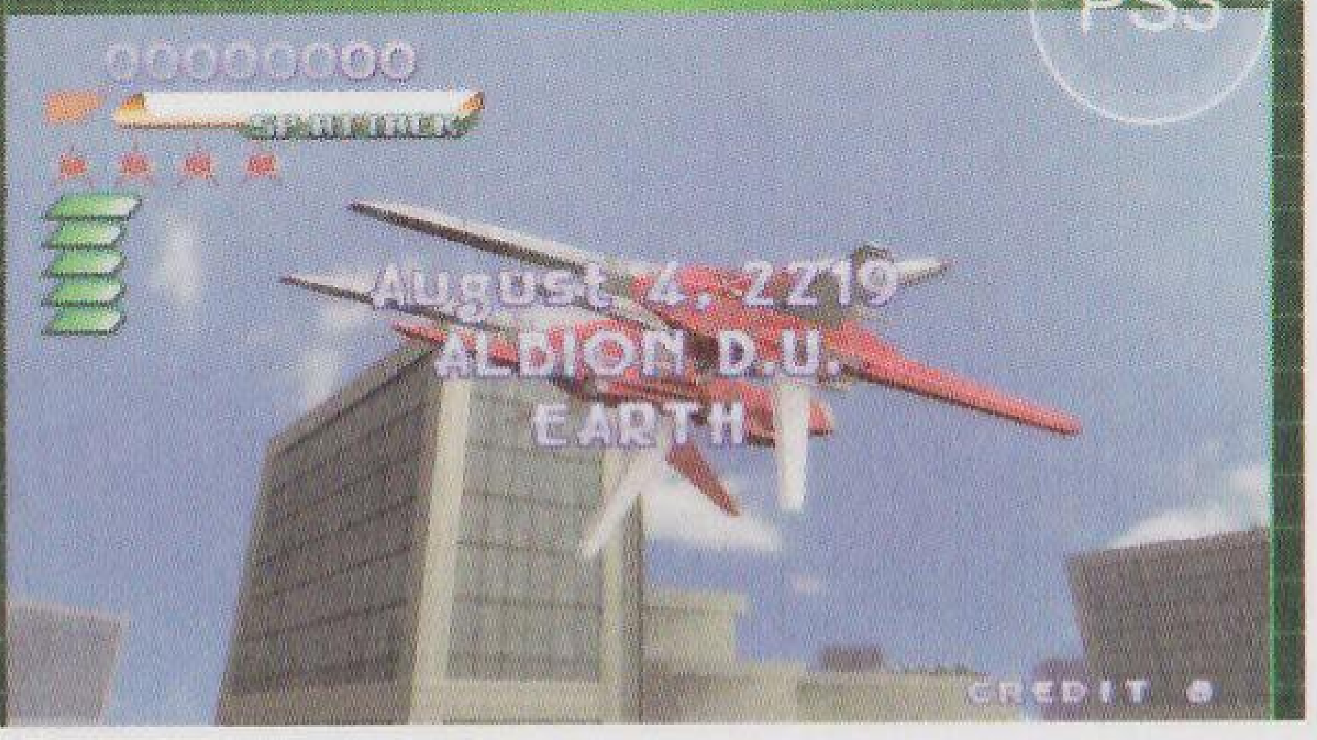
猿渡　そうか、それまでないのか……。

山下　強いて言えばケータイ用アプリとかだけです。

RAYSTORM HD
レイストーム HD

■Xbox 360
ダウンロードソフト
■プレイステーション3
ダウンロードソフト
■2010年

360
PS3



触り心地を変えない移植『レイストームHD』

猿渡　で……グラフィックをHD化したリメイク作の『レイストームHD』。これは何年空くんですか？　10年？

アオキ　そうそう、10年だね。

猿渡　タイトーで、まったく音沙汰のなかったシューティングが約10年後の2010年に『レイストームHD』として出てくるんですけど、それの背景にはアオキさんがプロデュースしたPSPの『ダライアスバースト』(09年)があったのかな？

アオキ　いや、関係ないですね。『ダライアスバースト』は俺がやりたくて通した企画だけど、『レイストームHD』は最初の方でも出たマスタープランの中で、タイトーの過去コンテンツを活かしてPS3やXbox360で配信できるタイトルを短期スパンでリリースしていく計画があって。そのひとつを自分の方で担当することになって進めたのが『レイストームHD』でした。

猿渡　それって時期的には『ダライアスバースト』と同じころ？

アオキ　ほぼ一緒ぐらいです。『ダライアスバースト』のほうが立ち上げは若干早いんです。『レイストームHD』は2009年の年明けから着手したので。『ダライアスバースト』はその前からプロジェクトが動いてて、そのぐらいの誤差はある。

猿渡　アオキさん自身にフィーチャーしちゃうと、ここでタイトーシューティングを立て続けに復活させていきます。

アオキ　厳密にはその前に『スペースインベーダーエクストリーム』(08年)があります。俺がプロデューサーで矢野がディレクター。

猿渡　それを間に挟まなきゃダメだった！

アオキ　あれがなかったら『ダライアスバースト』も作れなかったのかもしれないです。タイトーの過去のコンテンツを利用していくというのが当時の開発部署の方針でしたので、実績を見せていかないとその計画も見直されちゃいますから。

猿渡　シューティングで言うと『スペースインベーダーエクストリーム』からスタートなんですね。

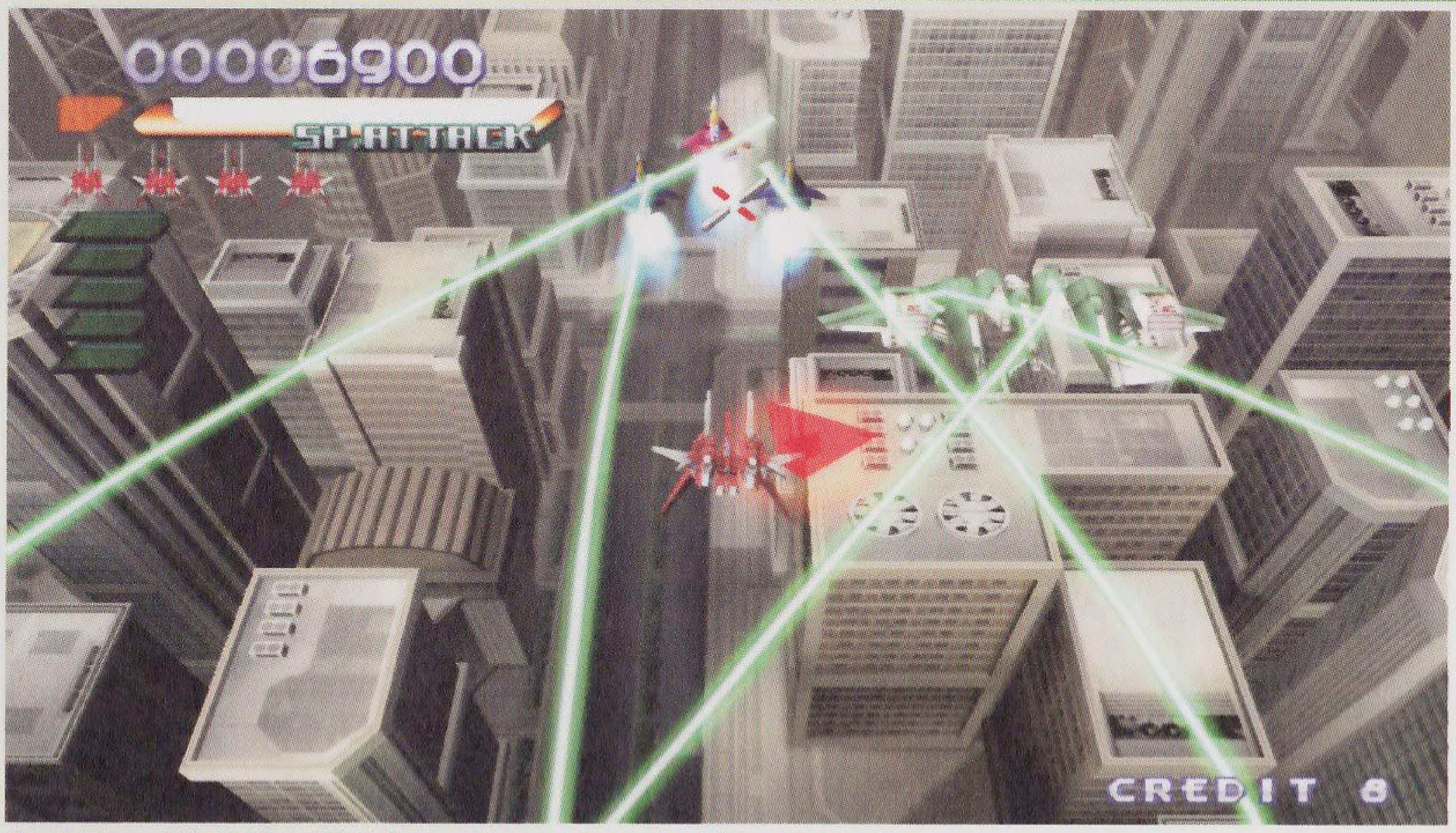
アオキ　それは『スペースインベーダー』が丁度30周年というタイミングだったからです。それに合わせて企画して、それ以外に復活させたいってタイトルといえば『ダライアス』だったので『ダライアスバースト』を作って。あともうひとつは「それだったら『レイストーム』かな？」と。『メタルブラック』とか『ガンフロンティア』などほかにもいろいろあるんですが、個人的に『レイストーム』が良かったんです。

猿渡　『スペースインベーダーエクストリーム』は評判がよかったですよね？

アオキ　おかげさまで良い評判をいただきました。特に海外からですね。

猿渡　その信頼があってアオキさんならできるっていうところはあったんですかね？

アオキ　『ダライアスバースト』はともかく『レイストームHD』は先ほども言ったようにたくさんのタイトル数を発売しなければならない計画の一本だったので。実はその計画を一人のプロデューサーが全部抱えていたんで



『レイストーム』の1面の光景も『レイストームHD』になり美麗に生まれ変わった。

すね。当時は『バブルボブル』とか『アルカノイド』の新作を一人で切り盛りしていて、さらにラインを立ち上げなければならないという過酷な状況だったため、明らかに持ちすぎだから一本引き取った形です。

猿渡　そういう経緯もあるなかでの『レイストームHD』。これはいわゆるベタ移植というか、HD化ですけど、ゲーム的に変更点は？

アオキ　『レイストーム』の名前を使ってリメイクするからには触り心地が変わっちゃダメだっていうのはありました。だからまず触り心地は絶対に変えない。それを限られた期間と予算でやるためにはオリジナルのソースコードをベースに移植するしかない。制作会社に頼んだわけだけど、先方も「短期間でやるんだったらそれしか方法がないですね」って合意のもとで。グラフィックのHD化はやはり限られた期間とコストに合わせてリファインしていこうと。さらに制作会社さんが、いわたとコンタクトをとって「いわたさんを入れてカッコよくしますから」っていう話で契約してきた。俺もいわたが入るんだったらメカが当然カッコよくなるのは堅い線だと思ってたから「いいんじゃないですかね?」みたいな感じで。いわたの参加は今回の座組みの中で重要なファクターでした。

猿渡　アオキさんのオーダーではなくて？

アオキ　最初から向こうが「いわたさんに契約してやってもらおうと思います」って言ってきてたので「それいいですね」って。

猿渡　なるほど。で、いわたさんがアサインされて、しっかりと仕上がってきたと。

アオキ　途中までは。ただまあ、実際に動き始めてみたらいろいろ問題が出てくるわけですよ。その中でも一番の問題点はオリジナルソースコードを使うということでした。先ほどの『レイストーム』のときの話につながるんだけど、やっぱり、当時はCGに慣れてないスタッフが作ったものなので、プログラムコード上に直接ビルを配置していて、あの辺は思うようにいじれないわけですよ。だから「ここのビルを変えると、ここのビルも変わっちゃう」ってパズルみたいになってきて。

猿渡　「プログラムコード上にビルを置いてる」っていうのはどういうことなんですか？

アオキ　背景データとしてビルが配置されてなくて、プログラムにビルの配置が書かれているっていう状態です。なのでビルを好き勝手に並び変えられない。

猿渡　そうか、さっきのあれね！　プログラム上で出現させてるっていう。

いわた　ええ。さっきみたいにビルのリスト

があって、それをプログラマーさんに手で配置してもらってたので。

アオキ　だから「ここら辺のビルが薄いね」って詰めちゃうとこっちが詰まっちゃうとか、パズルみたいになってきちゃって。もともと担当プログラマにとってオリジナルソースコードってアンタッチャブルな存在なんですよ。何かを変えると触り心地が変わっちゃうという恐れがあったので。

猿渡　なるほど。一番最初のソースをベースにやりましょうというのが、足かせに？

アオキ　そう。最良だと思ってたら逆に足かせになっちゃった。ただまあ、なんだかんだ言って、わりと移植自体は早く済んだんです。

猿渡　遊ぶだけなら問題なかった？

アオキ　そう。で、大問題になったのがリプレイ機能なんですよね。当時の家庭用シューティングタイトルはどれもリプレイが保存できるものばかりだったので、これは最初からマストだったんです。これが大変だった。リプレイを実装して試してもうまくトレースしてくれない。そこでオリジナルソースコードを調べてみたら原因が「未初期化変数」だったんです。

猿渡　未初期化変数？

アオキ　プログラムで使用してる変数を初期化しない箇所がすごく多かったんです。プログラムの都合なんですが、メモリを毎回初期化しないとそこにどんなデータが残っているかわからないので、その状態で乱数を使った場合に同じ結果が得られないんです。その影響で同じプレイをしても毎回リプレイがズレちゃうんですよ。この未初期化変数をつぶしていくっていうことが半端なく大変だった。砂漠で小さいダイヤを探すような作業になってくるんですよ、途中から。

猿渡　その対応に相当時間がかかったと。リプレイ機能の追加にそんな苦労があったとは。



Hiroshi Aoki

『カイザーナックル』『サイキックフォース』など、レイシリーズの時代には格闘ゲームの開発に携わる。『スペースインベーダーエクストリーム』『ダライアスバースト』など旧作を革新する新作を企画。『レイストームHD』のプロデューサーを務めた。

新作には新しい遊びを ファンネル追加のR-GEAR

アオキ　『レイストームHD』でコンセプトにしてたのは触り心地を絶対に優先するということと、もうひとつは「新しい遊び」を入れる。これはR-GEARって新しい機体を入れて。R-GEARのアイディアは山下と相談して考えたんですが、その中で『ガンダム』のファンネルとかトランザムというキーワードが出てきて、それを元にコンセプトをまとめた感じでした。新製品としてリリースするからには新しい遊びを入れないと、極端な話「プレイステーション版のゲームアーカイブスでいいじゃん」ってことになっちゃうわけです。

山下　「なんか入れないと」って。

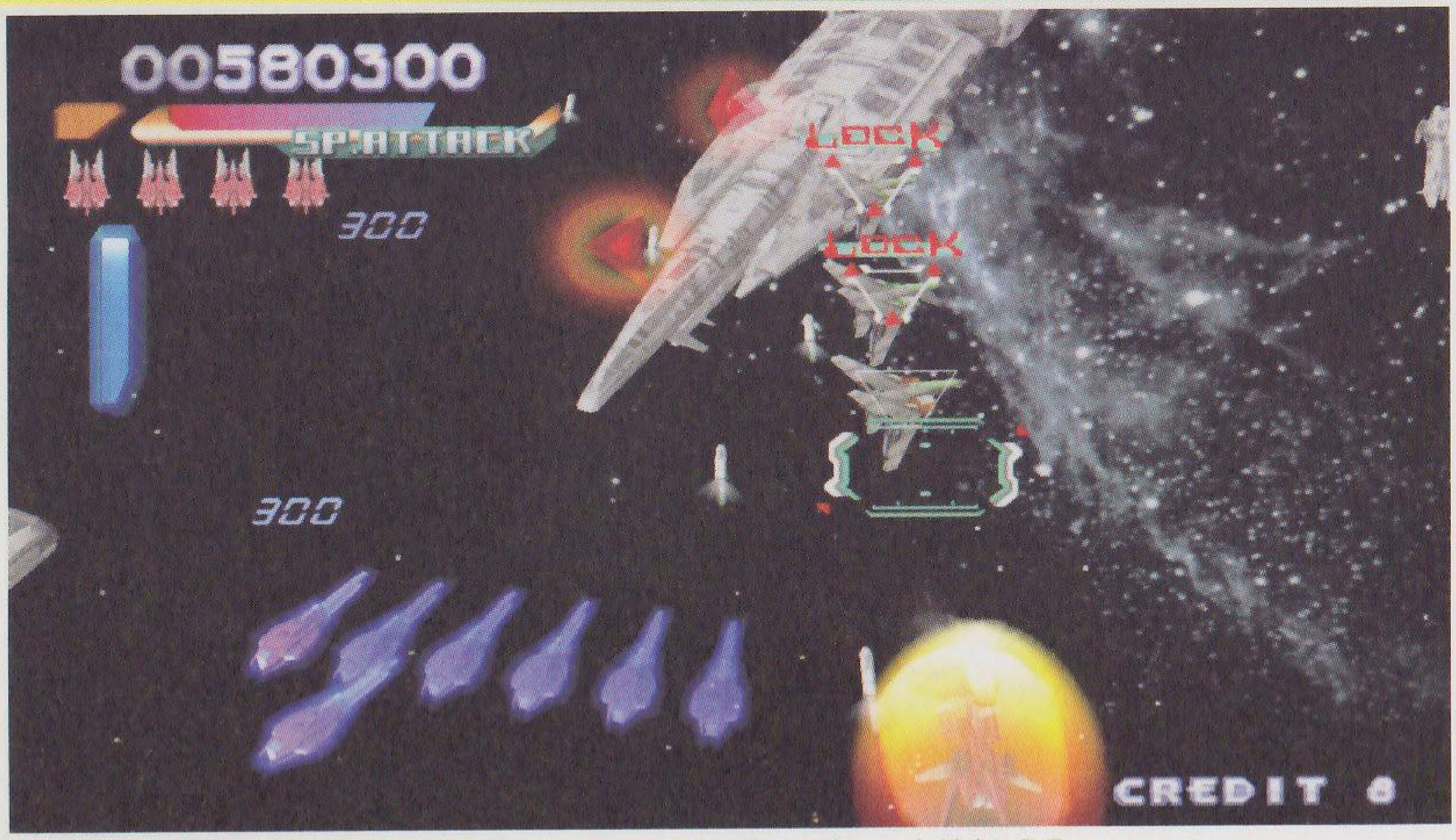
猿渡　なるほど。で、いわたさんはそれにベッタリ？

いわた　そうですね。アオキさんから新しい機体のアイディアをもらって、設定を起こして。全然別物の新しい機体も考えてたんですけど。

アオキ　デザインのオーダーは制作会社からのオーダーが強かったんだよね。

猿渡　それは話の流れからすると？

いわた　やりとりしたのはR-GEARの設定に



新機体として採用された『R-GEAR』。旧『レイストーム』とは違った楽しみ方が味わえる。

関する部分です。

アオキ　いわゆるメカ設定的な部分でしょ？

いわた　13機しか造られていない設定なのに「R-GRAY」の新しい機体を入れるのはおかしいんで、プロトタイプ的な機体を作ったらどうかと提案しました。それを基にアオキさんに簡単な設定を起こしてもらって。デザインに関してはその後、大元になった機体R-GRAYからある程度移植されたようなパーツを基にGEARを。機体から分離するっていうアイディアがあったので、パーツが分離したら形がガラッと変わるようなイメージでR-GEARのデザインを起こしました。GEARがくっついてる時点では不格好な機体なんですけど、外すとすごい細身になる。それを初めのコンセプトとして制作会社さんにOKをもらいました。名前もアオキさんに「昔ボツになったゲームをもじったらどうかな？」って言って、「R-GEARにしませんか？」と。

猿渡　なるほど。その辺はスマートに？

アオキ　そうですね。いわた自身は制作会社と契約してるんだけど、細かい相談はけっこう直でやりとりしていました。

猿渡　もともと『R-GEAR』とかのデザインはしてたから、そういうオーダーは外すことはないだろうというような信頼があった。

いわた　『レイ』シリーズの流れ的にはアリかなというデザインにはなったと思います。

猿渡　なるほど。GEARっていうアイディアがあって、それは攻撃方法もセットで検討してたところなんですか？

アオキ　最初に山下と話したのは「どういうふうな攻撃方法にしようか？」ということです。

山下　そうです。

アオキ　ロックオンボタンを押しっぱなしじゃないとロックオンできないっていうふうに、プレイ感覚も変えちゃおうと。次は「ロックオンの法則自体を変えよう」と。ゲージが続くかぎりは無制限にロックオンできる。だから『レイストーム』ファンから見ると、R-GEARは、相当異質な機体だと思うんです。他人のプレイを見てて俺がよかったなと思ったのは、比較的初心者向けに作れたかなと思ってて。ロックオンの順番にあんまりこだわらなくていいんで、導入機として面白い。特殊な操作だけど、攻略する上ではわりと楽という。

猿渡　ロックオン順とか関係なく遊べる。

アオキ　あとはファンサービスっていうことでR-GRAY0の効果音を全部『レイフォース』のものに取り替えて。プロモの段階でファン



これは『レイストームHD』の開発中に作られたイメージ画面。16：9比率のテレビ画面の中にアーケード版と同じ4：3比率を表示することを当初に構想していたことがわかる。

は気づいてくれて「やっぱりファンはちゃんと見てるな」って実感しました。

16：9で行くしかなかった アスペクト比問題

猿渡　で、そうやって一応できあがってきた。あとはアスペクト比の問題がファンの間で相当に話題になりました。4：3から16：9に変更されている。

アオキ　一番反響がデカかったアス比の問題ですね。『レイストームHD』で検索すると、どこもそのことが話題になってる。

猿渡　そしたら当然、プレイ感覚が変わっちゃいますね。

アオキ　結論から言うと、当時はゲーム画面を16：9フルに使用しないとリリースできない事情があったんです。これは技術的な問題ではありません。詳細は言えませんが避けようのない事情でした。

猿渡　でもなんか4：3のまま移植されてるゲーム、ありそうですけどね。

アオキ　ありますよ。おそらく事情が変わったんじゃないかと思います。

猿渡　最近になって？

アオキ　その辺の詳細は自分も把握していません。画面を16：9にするにあたって、最初から横に引き伸ばすことをやったわけではなく、技術的にいろいろ試してはみたんですよ。たとえば「カメラの角度を変えたらどうか？」とか。

猿渡　視点が変わって背景が広く見えると。

アオキ　制作会社にはいろいろ試行錯誤してもらったり提案ももらったんですが、オリジナルのソースコードを使ってるがゆえにうまくいかなかった。たとえばカメラを引くだけだと敵が画面の中でいきなり出現しちゃうんです。

猿渡　背景はあるけど、出てくるのは4：3のところからになっちゃう。

アオキ　やっぱり策がなかったんです。これはしょうがないから伸ばそうって。正直言って苦渋の決断でした。

現行機種への移植のおかげで処理に余裕が出てきたところも

猿渡　あと、オープニングデモのタイトルが『レイストームHD』では処理落ちしない。

アオキ　『レイストーム』の文字が回って出てくるタイミングが、『レイストームHD』だと処理落ちしないんで早いんですよ。

猿渡　逆に言うとアーケード版が処理落ちしてるっていう。

アオキ　うん。『レイストーム』ってわりと処理落ちもゲーム性のなかに若干入ってたりするんですけど、『レイストームHD』は処理落ちしないので。

猿渡　これ作ってる最中にアオキさんはタイトーを退職したんでしたっけ？

アオキ　そうです……。

猿渡　でも『レイストームHD』の開発は続いていたんでしたっけ？

アオキ　主にリプレイ問題が原因でリリースが相当長引いてたそうです。スクウェア・エニックス内で引き継いでくれた担当者がどうにか対応してくれて2010年の5月にリリース開始したという感じですね。

移植作業としての『レイストームHD』

猿渡　そのころ、いわたさんは手離れしてる？

いわた　実はキャラクターを納品してから僕がゲーム画面を初めて見たのはタイトーのPVなんですよね。納品したデータのキャラ調整とかカラー調整を全部制作会社におまかせしてたんだけど、全然やってもらえなかった。

アオキ　今回いわたが作ってくれたボスが本当にカッコいいんですよ。

猿渡　逆にカッコよすぎるんじゃない？

アオキ　たしかに出来がズバ抜けてたんですよね。

いわた　初めは監修するだけの予定だったんですよ。でも制作会社が上げてくるモデルに「陰影全部つけて」ってリテイク出したら「だったらモデリングやってよ」って丸投げされて結局自分で作ることになったという。

アオキ　そうそうそう（笑）。

いわた　僕が自機からボスからデザイン、モデリング、納品して「やったぞ」という感じで。でもゲーム画面を見たことないんで「お願いですから実機で確認させてください」って。それで「用意できたんで来てください」って言うんで行ってみたら「すみません、間に合いませんでした」って言われてたんです（笑）。それでPV見るまで結局確認できず仕舞いに。なんか現場は相当修羅場続きだったみたいで。

猿渡　はあ……それは凄まじいですね。

加藤　笑い事じゃないですけどね（笑）。

いわた　正直画面はもう少し工夫する余地があったんですけどね。結局モデリングをしただけでそれ以外はあまり手が付けられなかったのが心残りです。

猿渡　よかった点は？

アオキ　プチ情報になりますが『レイストームHD』のメインプログラマーって実はメガCDの『ナイトストライカー』でプログラムを担当してた人なんですよ。

猿渡　海道賢仁氏（『ナイトストライカー』の企画者）が認めた唯一の『ナイトストライカー』移植。それはすごい。

アオキ　制作会社さんと打ち合わせた時にそこをすごく押してきたんですよ。

猿渡　なるほど。

いわた　最初の打ち合わせで「演出を増やしたいね」って話をして「宇宙に行くときに追加ブースターとかを付けたらどうかな？」って話で、向こうが追加ブースターを作って入れてくれて。実際にPV見たときにカッコいいなと思って。

アオキ　追加演出でできたのってあれぐらいだったよね？　あれはよかったと思った。

山下　確かに。元の『レイストーム』では何もなく宇宙に上っちゃうからね。

猿渡　結局、良くも悪くもオリジナルのソースコードに相当影響されたタイトルだったんですね。

山下　まさかの10年越しの影響ですね（笑）。当時の現場で頑張って作った感じが全部残っちゃってるっていう（笑）。



いわた氏もカッコよさを認めた、自機の追加ブースターの装着姿。『レイストームHD』で追加された演出だ。

『レイ』シリーズは若き日々の情熱の結晶だった

猿渡　山下さんって『レイストーム』のころはおいくつだったんですか?

いわた　僕と山下が同期なんですよ。

山下　『レイストーム』は20代……。

いわた　今の年齢から20引けばいいんじゃない?

山下　じゃあ25だね。

猿渡　25歳で、よくそこまでまとめましたね。

山下　いやぁ……贅沢させてもらいましたよ。入社してそんなに経ってないやつが企画の中心のほうでやれたのは。

加藤　ベテランが少なかったから?

山下　ベテランが少なかったのもあるし、上があんまりやってくれなかった……。

いわた　僕はもともと開発じゃなかったんですよ。タイトーに入って、海老名(工場)で技術サポートとして店舗の基板の修理とかをしてました。その後、配属希望で熊谷に。熊研のビルにカラオケの営業があって「技術サポートとして熊谷送るから開発になんとか自分で交渉しろ!」って。で、スケッチブック持ちこんで「入れてください」って。

猿渡　えー、そんなのでいいんだ(笑)。

いわた　僕は実家が熊谷の横の行田って街で。実家に帰ったときに、山下がいる寮に遊びに行ってたんですよ。「いま『チェイス』シリーズ作ってるぜ」って言われるのが「すげえ羨ましい!」って。「開発行きてえ」ってずっと言ってたら、ようやく開発に異動できて、最初の担当が『カイザーナックル』のグラフィックでした。

猿渡　じゃあちょっと最後に一言ずつ。『レイ』の魅力というか。「俺と『レイ』」。

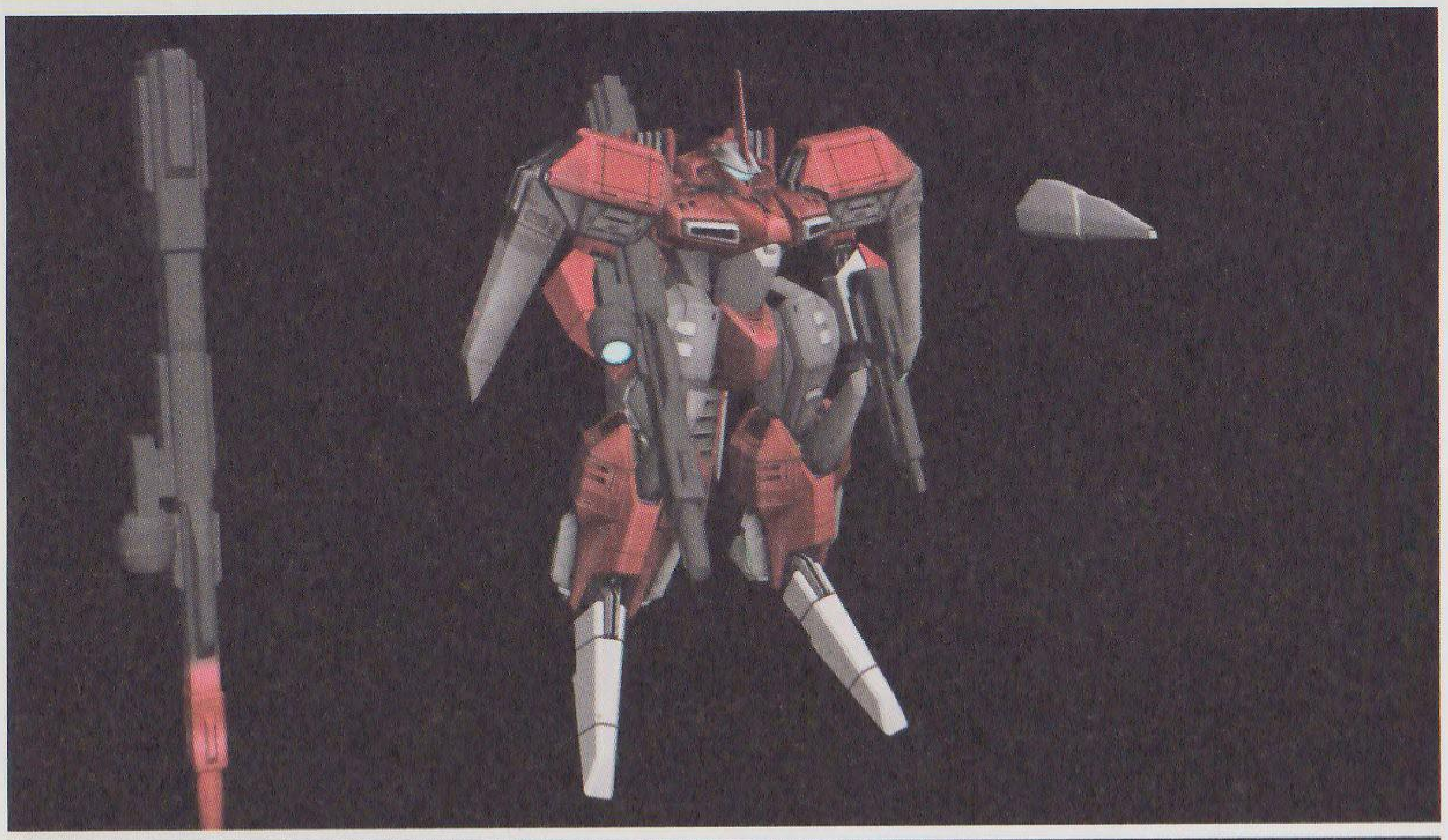
中村　私と『レイ』シリーズは人生の一番盛り上がったとき。全盛期ですね。

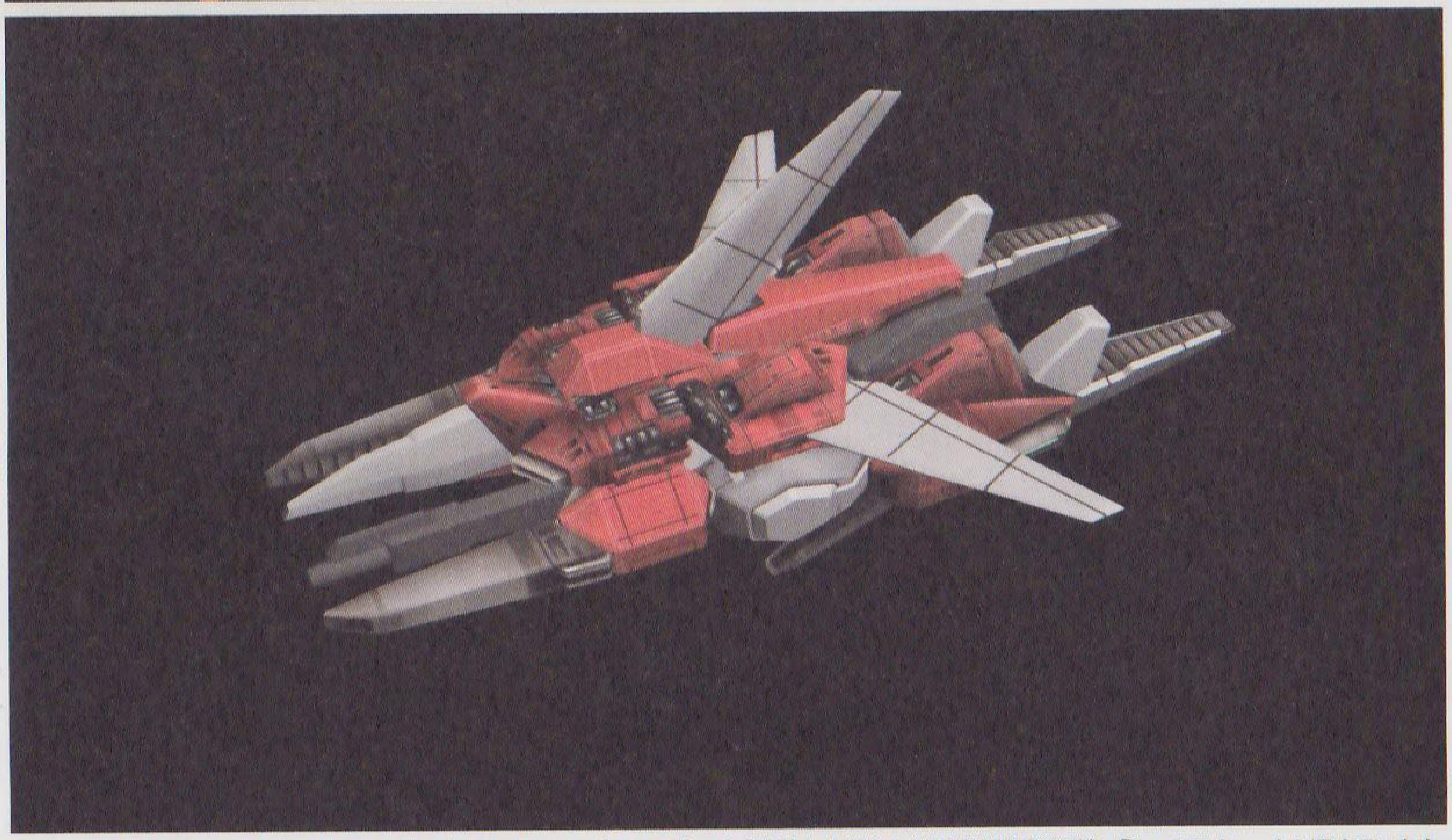
いわた　『レイ』に関われたからいまの僕があるみたいな感じで。『レイ』に関われて本当によかったなっていう。

山下　やりたいことを大きな形にできた作品なので。自分で作った作品のなかではすごい誇らしい形ですかね。

加藤　『レイフォース』も『レイストーム』もあんまり気負わずに一生懸命やっていたら完成していて、気がついたら自分が関わったなかで一番評価されていて。不思議なゲームですよね。その後に作ったゲームがこれほど評価されなくて残念なんですけど(笑)。

矢野　好きでタイトーに入って、本格的に関われた最初のゲームでもあったので、今でも血肉になってるすごい大事なゲームです。『レ





ファンの間でも人気が高い6面ボス「アラリック」のロボット形態(上図)と飛行形態(下図)。『レイストームHD』でいわた氏がデザインをリファインし、さらに格好よくなった。



イクライシス』で関われたのが本当によかったなと思ってます。

アオキ 俺はこの中で唯一『レイ』の開発者ではないんですよね。『レイストームHD』は一ファンとして取り組んだ感じなので、そういう意味で『レイ』に少しでも関われたっていうのは個人的に嬉しかったですね。なかでも『レイストーム』が一番好きなので、それを自分の手でリリースできたっていうのはよかったかなと。いい思い出になったと思います。

猿渡 本日はありがとうございました。

Reference room

『RAY』の資料室

レイシリーズの販促物やチラシ、開発時のスケッチや映像、プロモーション用CG、ゲーム用3Dモデルなど膨大な資料の中から、ごく一部を抜粋して紹介していこう。

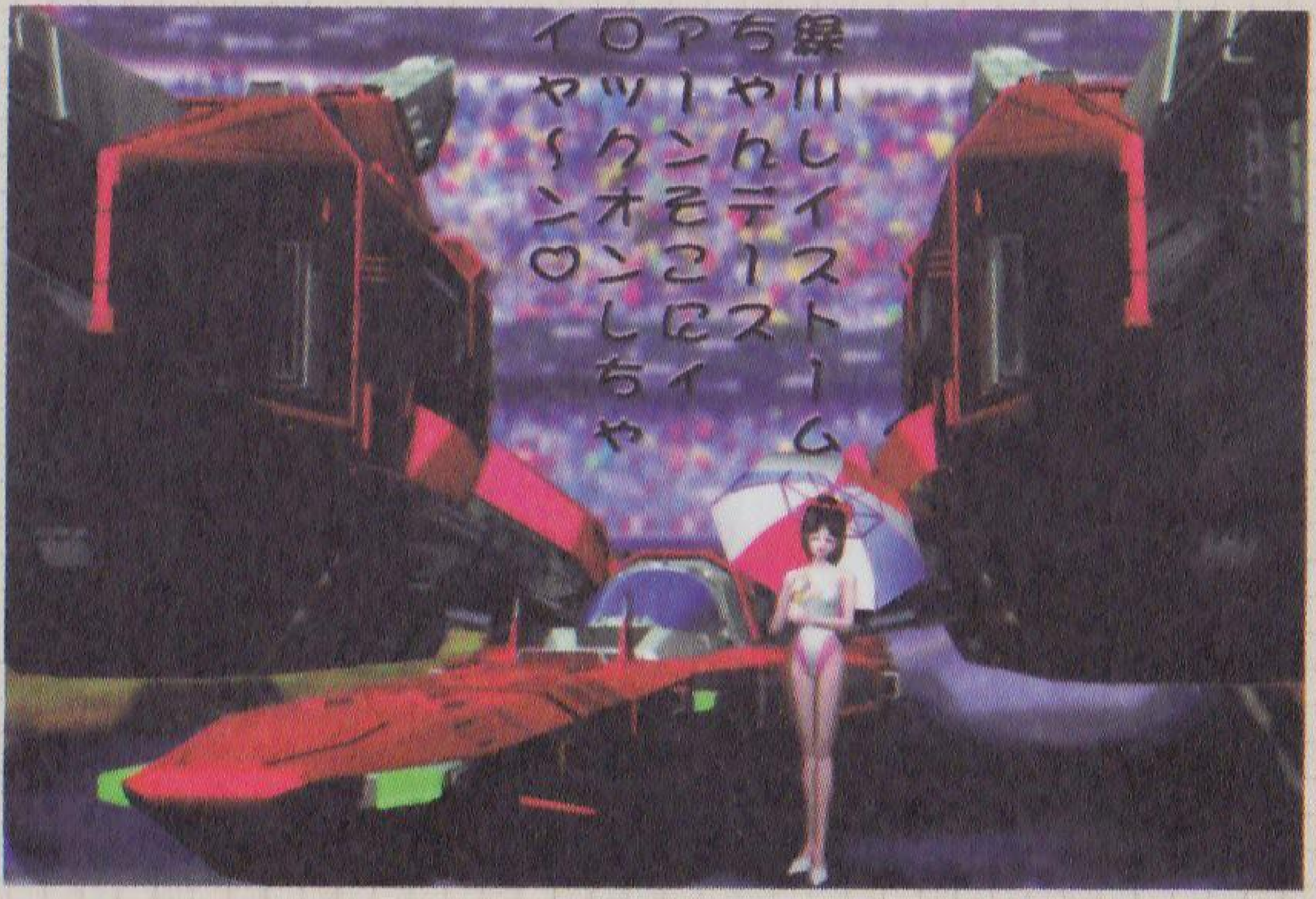
構成＝編集部

ポストカード

『レイフォース』と『レイストーム』の販促用に作られたポストカードをここに紹介。ゲーム中とはまた違った雰囲気の「X-LAY」と「R-GRAY1」だ。



『レイフォース』発売前の年賀状。イラストのみならずロゴや文字のレタリングまで開発者自身による手描き！　パイロットの表情はゲーム本編よりもまだあどけなさの残る少女の顔、といった印象だ。



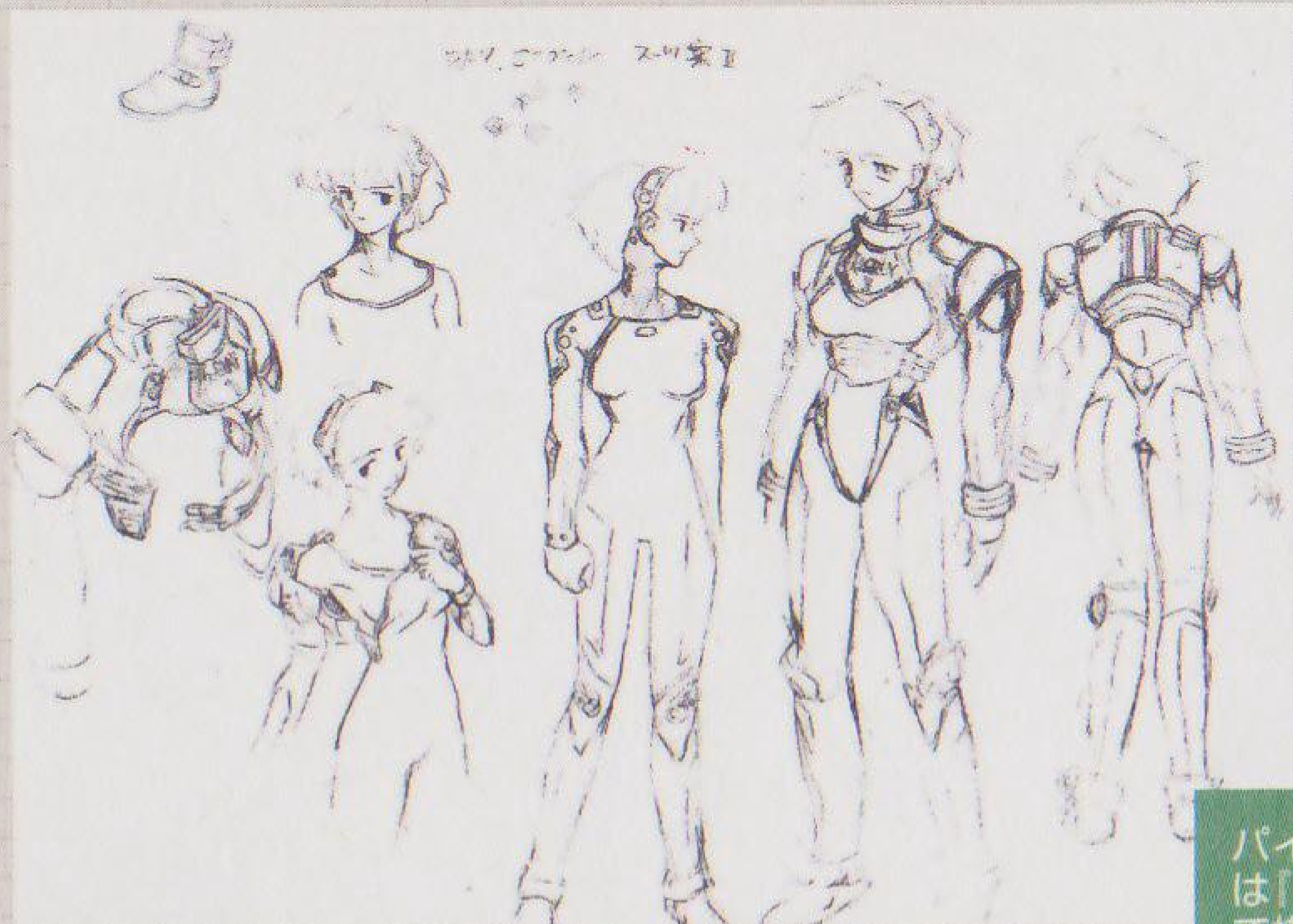
『まじかるで〜と　ドキドキ告白大作戦』（96年）の緑川鈴がレースクイーンよろしくR-GRAY1と一緒に“鈴＝RAY”ツーショット!?

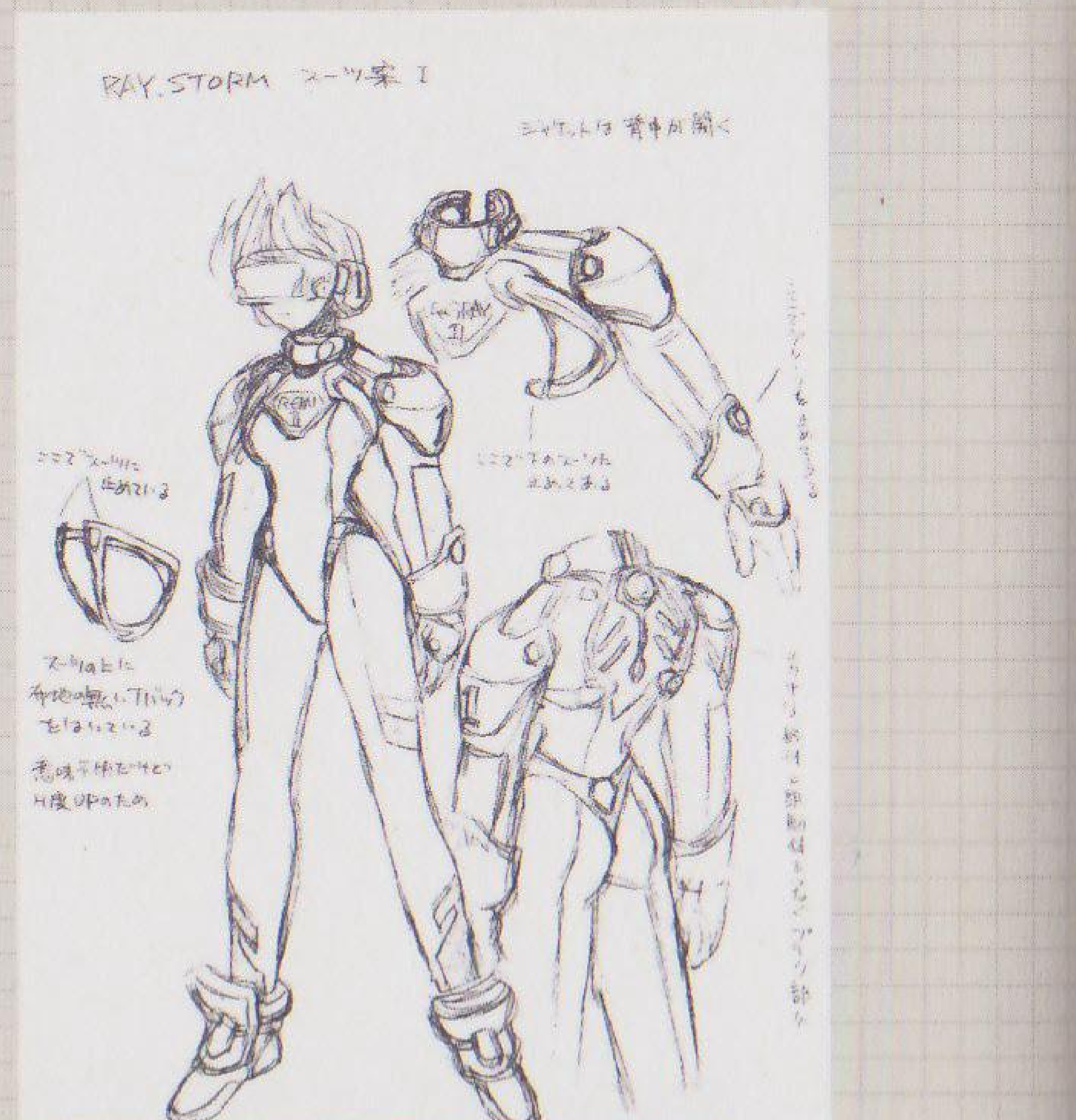


96年のアーケードでの大ヒットと、97年のプレイステーションへの移植の期待感が伝わってくる『レイストーム』の年賀状だ。

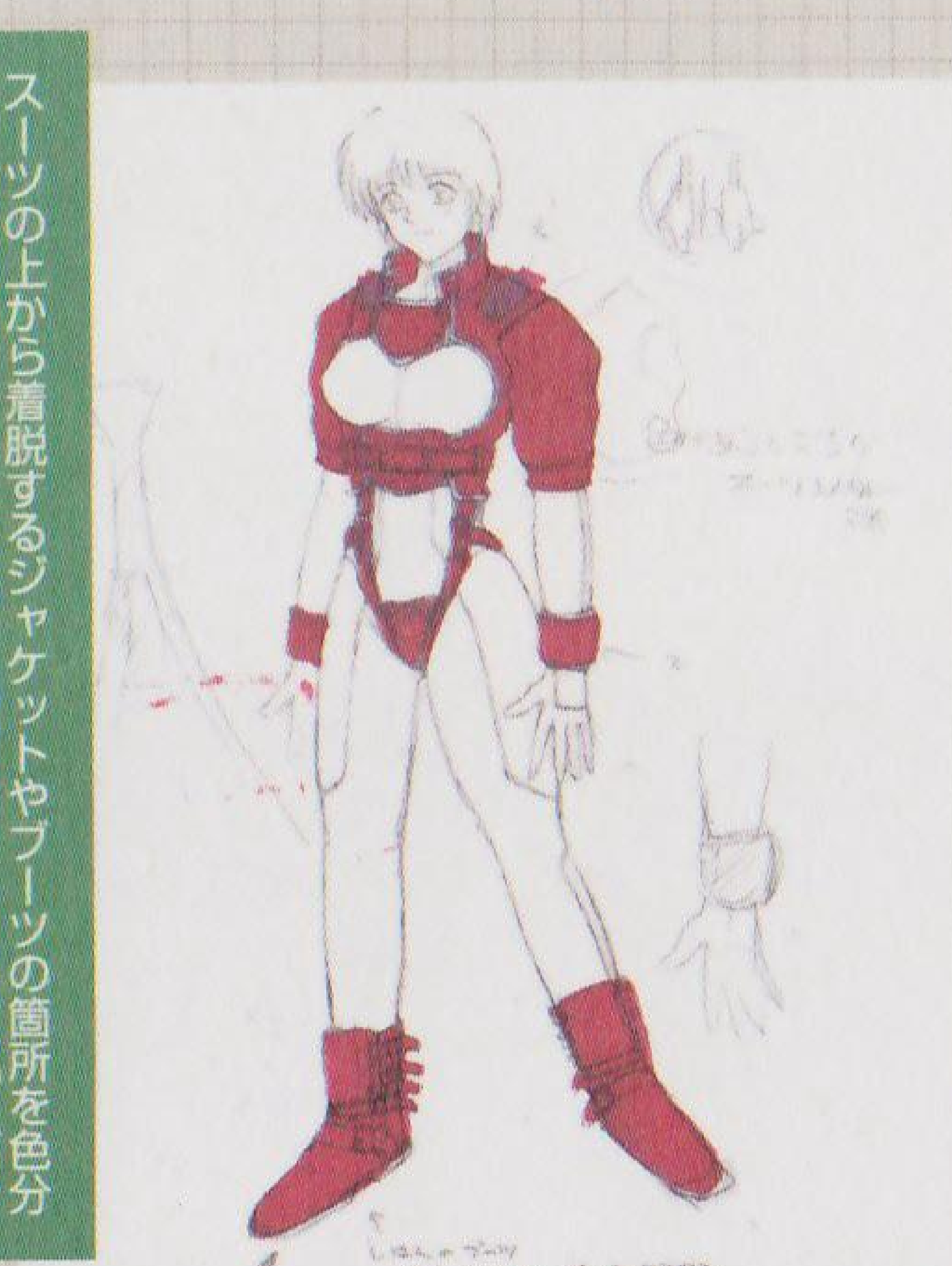
「レイストーム」幻のパイロット案

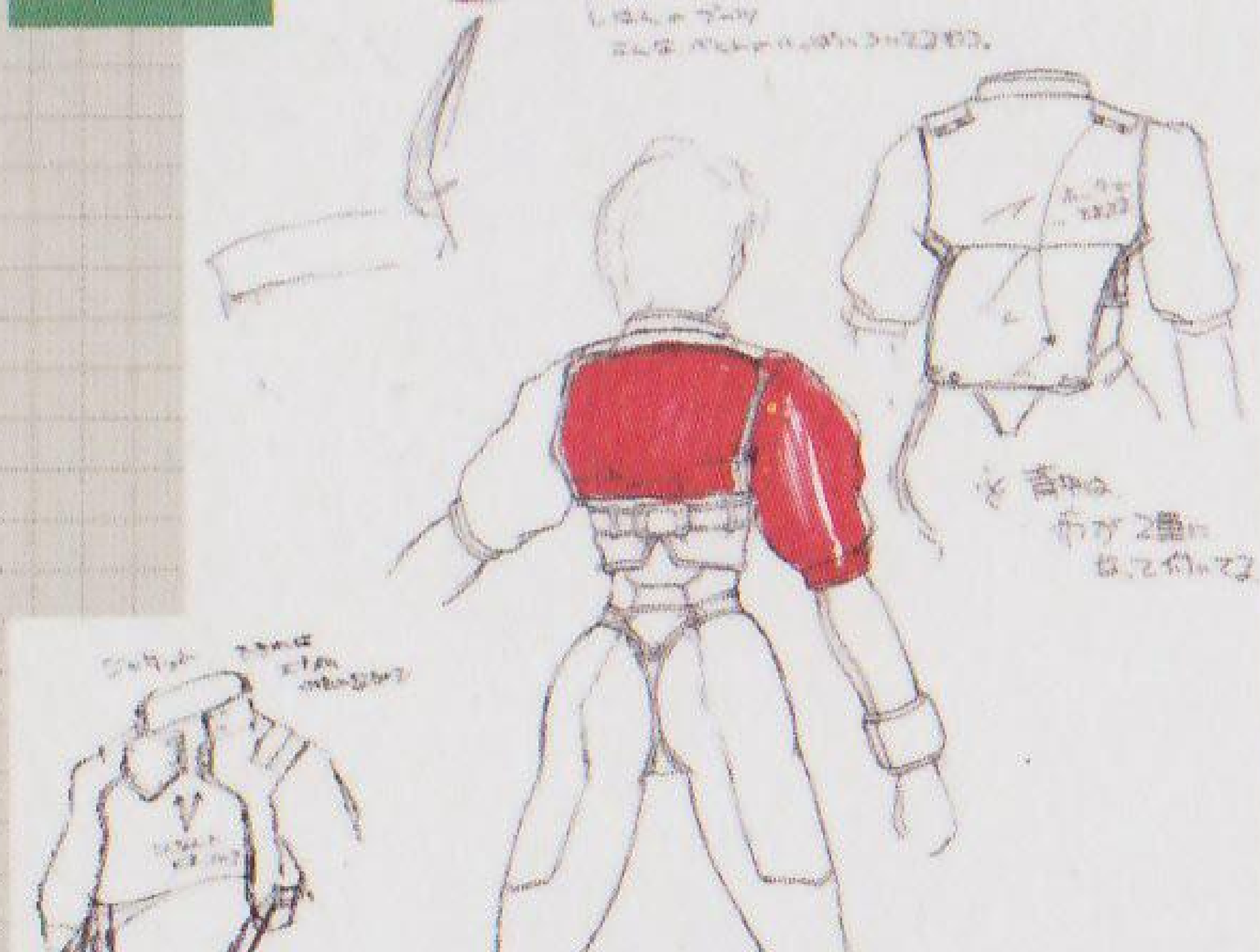
製品版の『レイストーム』にはパイロットの姿はどこにも描かれていない。しかし構想は存在していた。開発時の貴重なスケッチの一部を、ここに掲載。



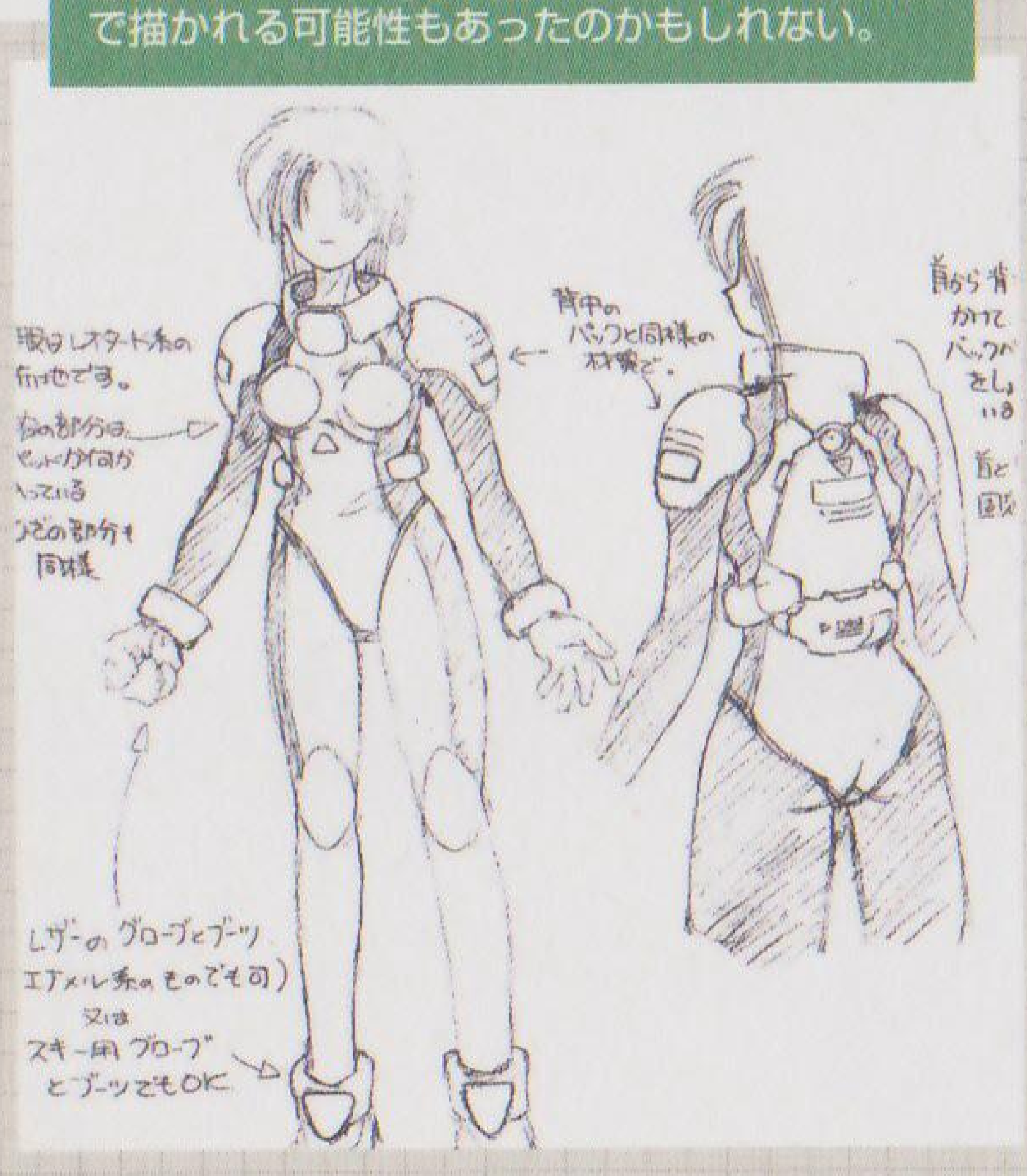


パイロットスーツ案のラフスケッチ。見た感じは『レイフォース』と同様に女性のようだ。画面で描かれる可能性もあったのかもしれない。





スーツの上から着脱するジャケットやブーツの箇所を色分けしてある図。もしゲーム中に描かれたとするなら『Gダライアス』のようにポリゴンモデルだったのだろうか？





ハードSFといった趣の『レイストーム』だが、企画構想段階では意外とアニメ風の可能性もあったのかもしれない。

映像から思いを馳せる
幻の『R-GEAR』

構成＝編集部

『レイフォース』の続編用に試作され、後に『レイストーム』の原型となったと言われている幻のタイトル『R-GEAR』。別名『レイフォース1・5』等とも呼ばれている本作は1面だけが遊べる状態まで作られていた。ここでは開発時の基板から録られた映像をもとに、スタートからボス戦までの展開をダイジェストで紹介しよう。



R-GRAY2がザコ敵をロックオンしてバスターレーザーを発射！　稲妻を射出される攻撃は『レイストーム』のサンダーレーザーの元となったと思われる。



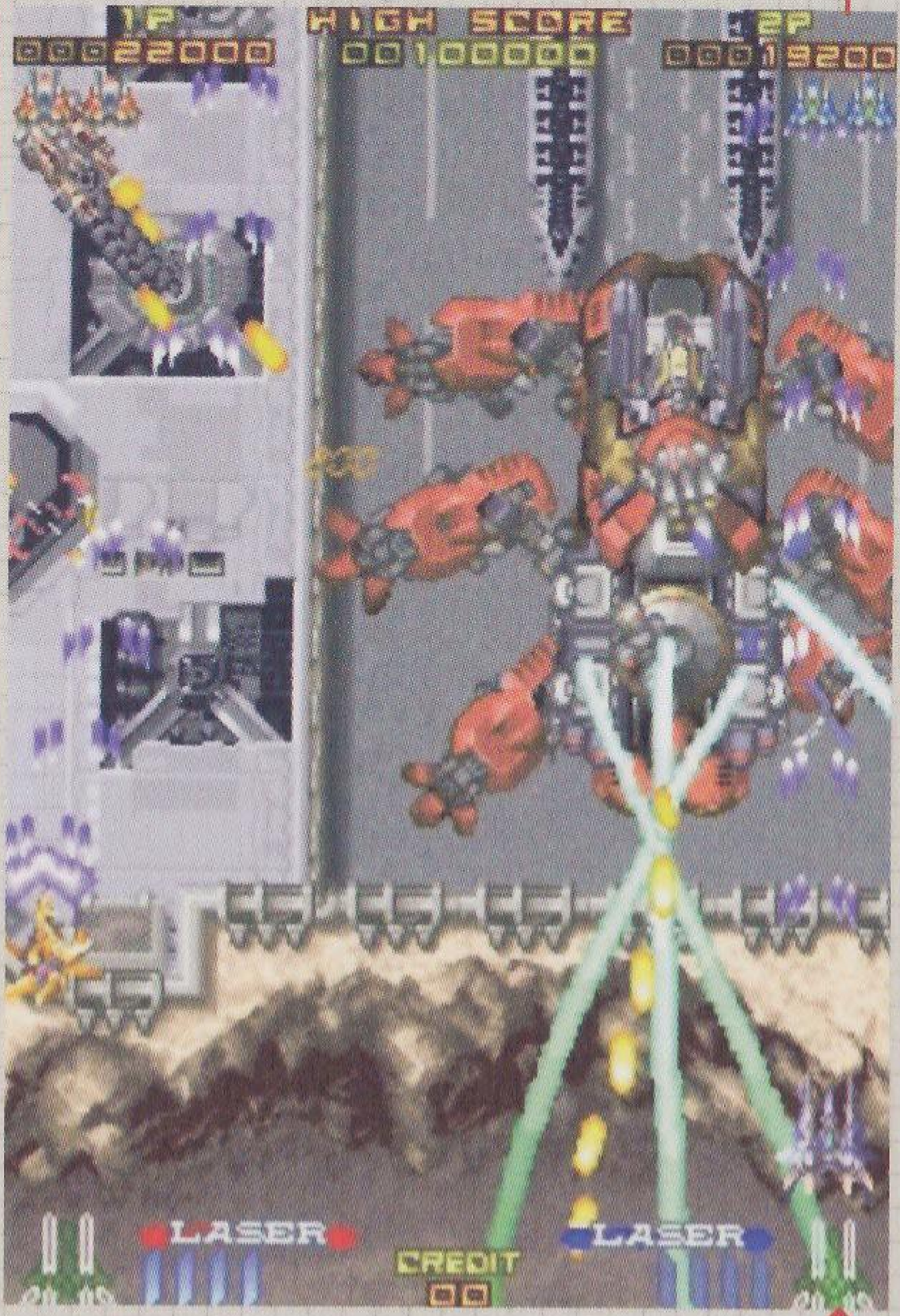
前写真の背景の構造物が、まるで暗闇の中のガラスが次第に光を帯びて透過していくように、自機の眼下に森が見えてくる。小型機に続いて中型機が登場。



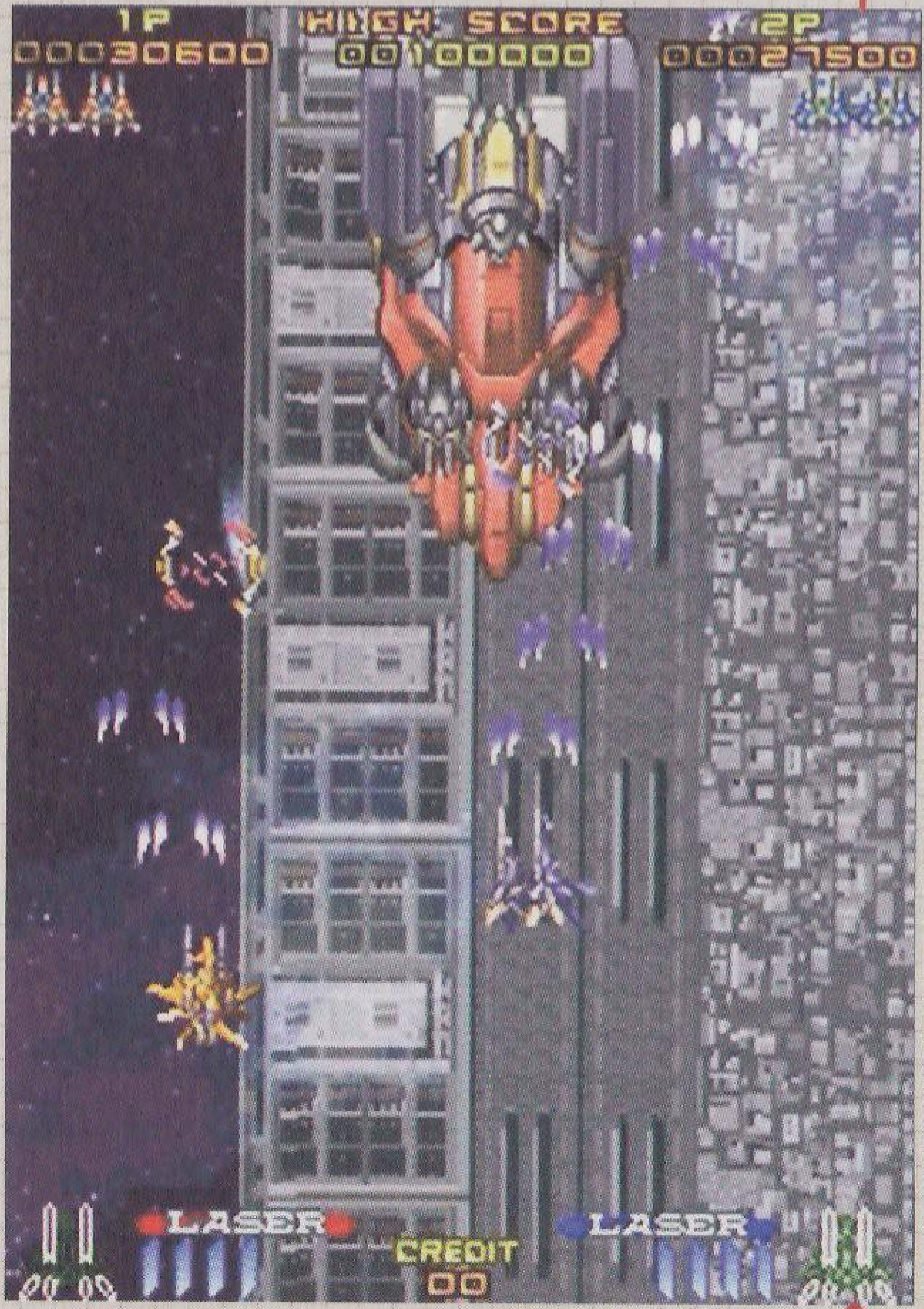
左（1P）はバスターレーザー搭載機R-GRAY2で、右(2P)はロックオンレーザー搭載機R-GRAY1で開始。テクスチャが吸着するように機体に色が付く!?



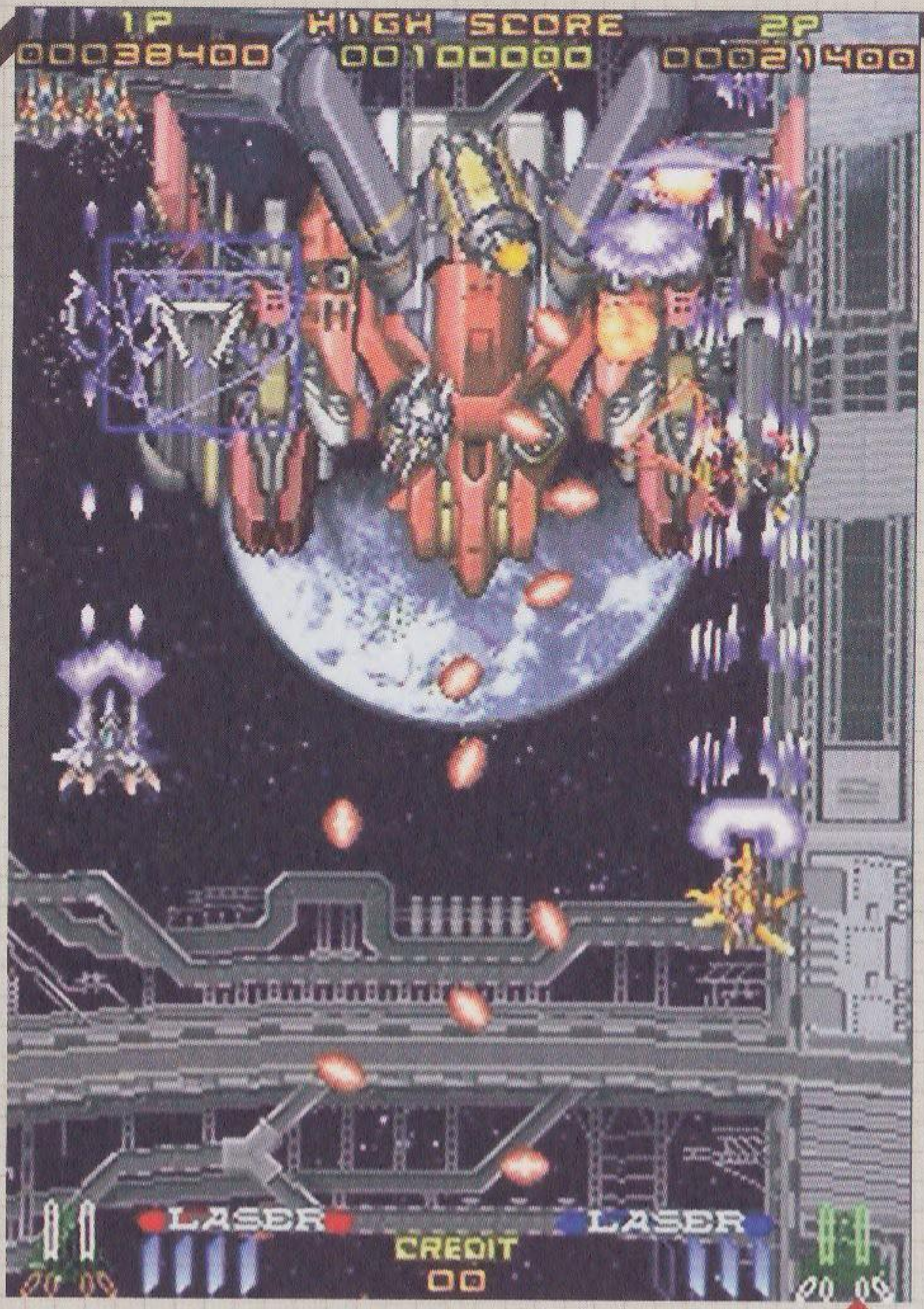
敵勢力の前線基地だろうか?　敵の基地からは戦車が、上空は戦闘機がスクランブル。出撃してくる敵機を次々にロックオンし破壊、無効化していく二機。



敵の歩行型大型兵器を発見、こいつがボスか!?　それを護衛するように小型機・中型機のザコも続々と出現。ザコを落としながらボスに攻撃を加えていく。



ボスを破壊するも、損傷した本体を残して中心部が離脱し上空へと逃げる。それを追うR-GRAY1とR-GRAY2。舞台はスペースコロニー内部だったのだ。



変形したボスとの戦闘が激化する中、回転するコロニーの外壁の合間から、青い惑星が姿を見せる。ドラマチックな演出はまさにレイシリーズそのものだ。

『レイフォース』フライヤー

『レイフォース』告知チラシ。表面、なぜかX-LAY自身がロックオンされている!?



裏



表

『レイフォース』POP

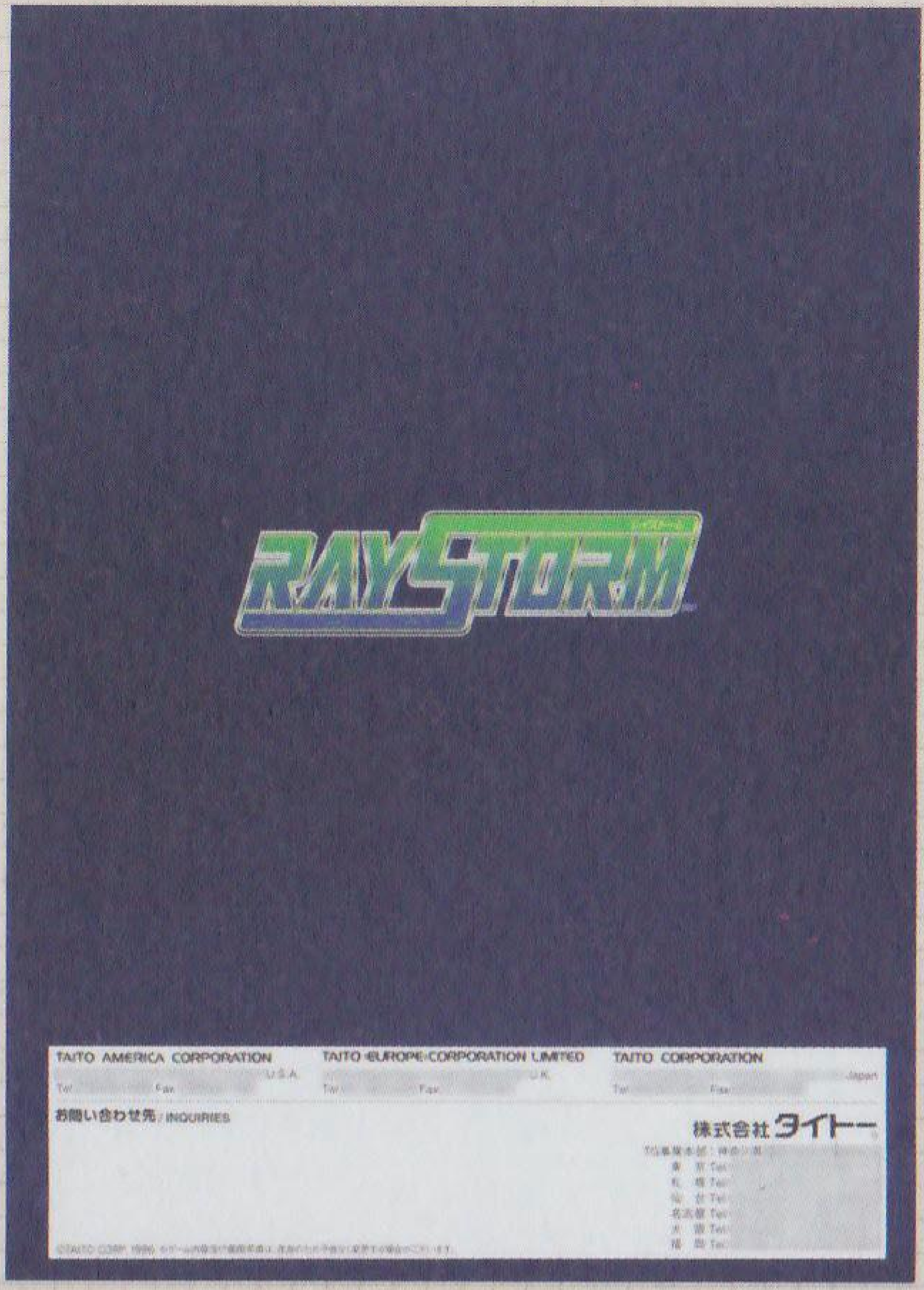
店頭で新商品であることを伝える、ゲーム筐体にとりつけられるPOP。



資料協力：KVC

『レイストーム』フライヤー

『レイストーム』からはチラシが二つ折りになり、和文・英文の併記がされた。



P.4



P.1



P.2



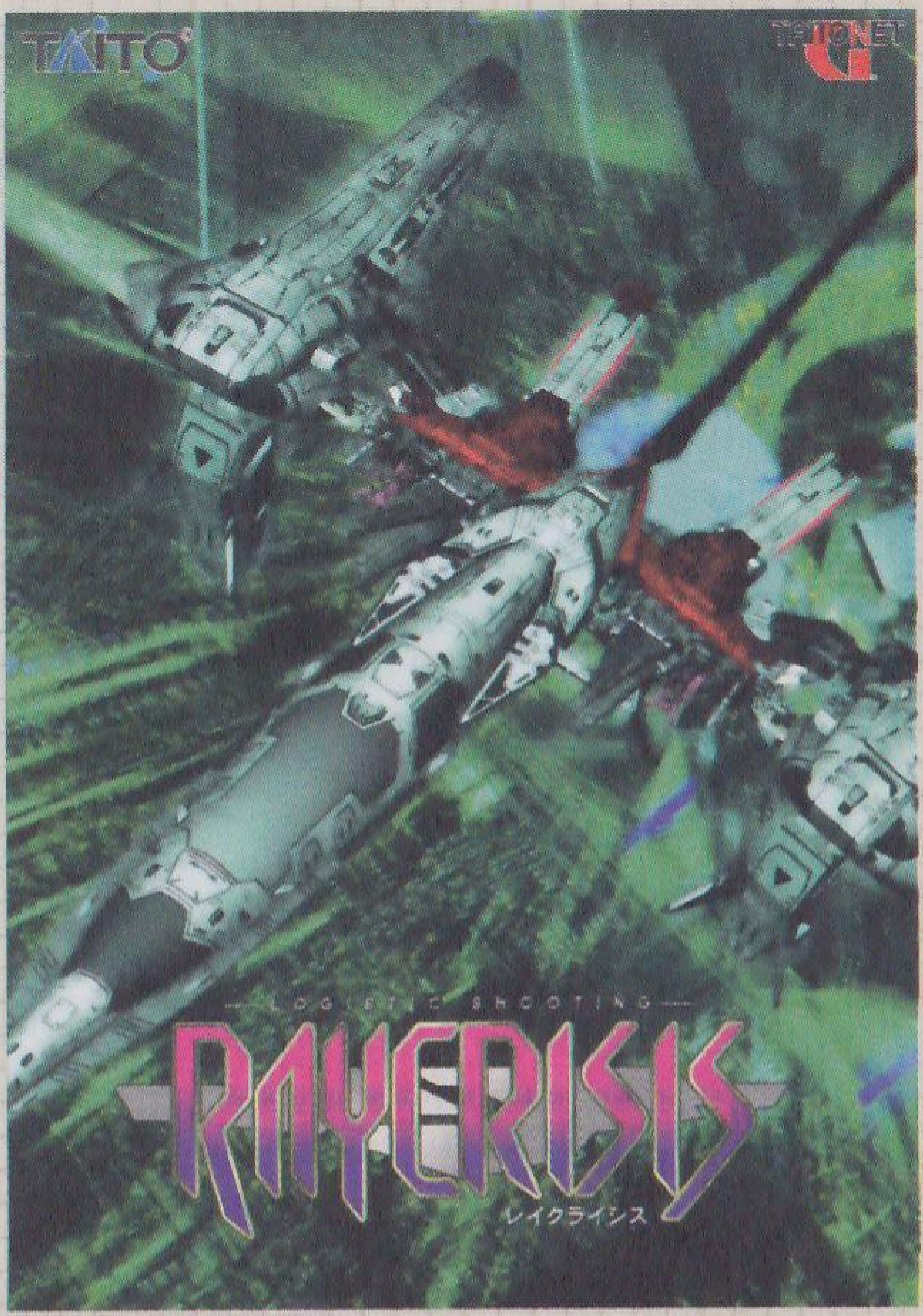
P.3

『レイクライシス』フライヤー

『レイクライシス』のチラシも和文・英文を併記。RAYシリーズという言葉が登場。



P.4



P.1



P.2



P.3

『レイストーム』イメージビジュアル

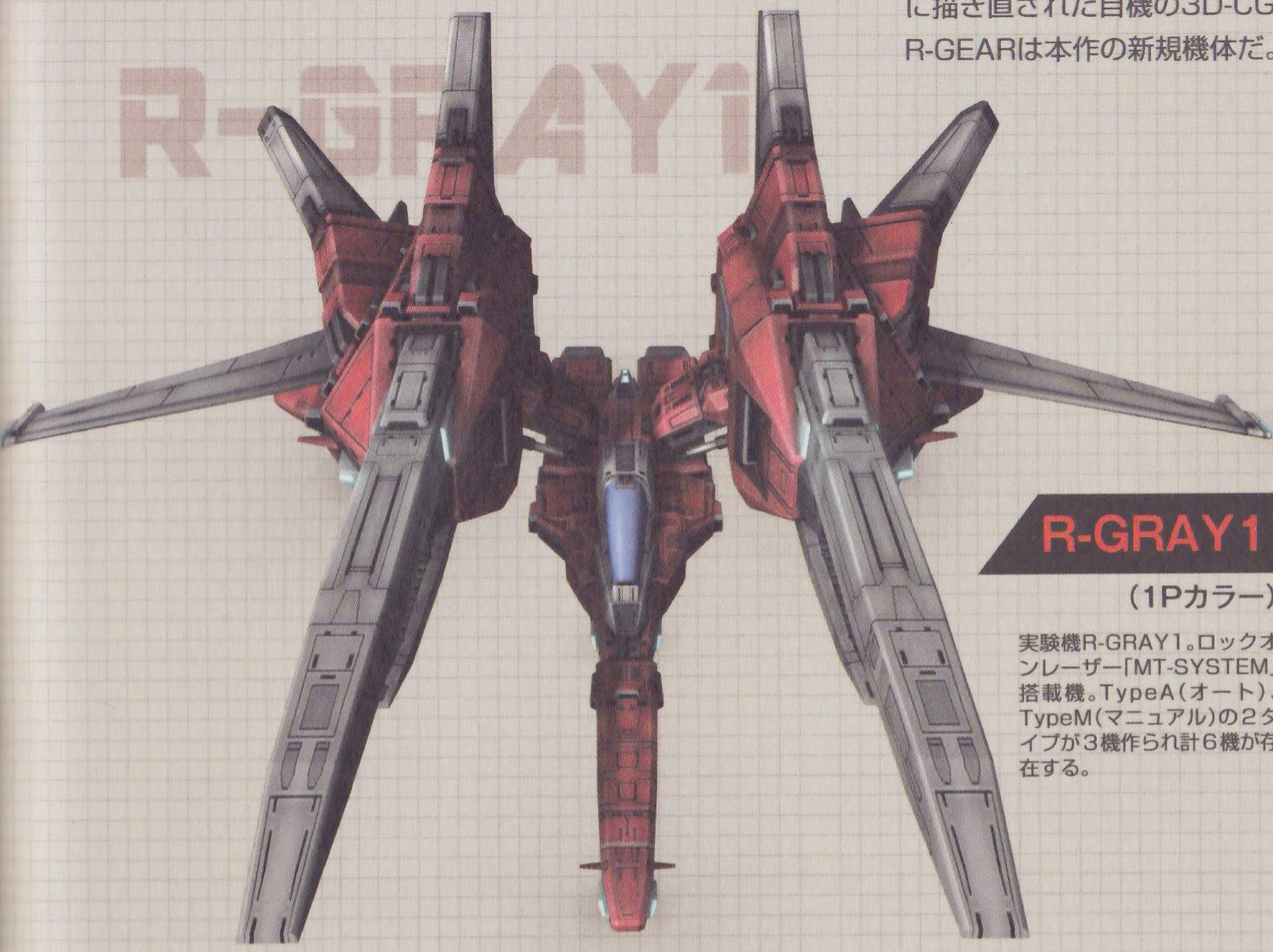
当時の最先端の美しさだった、
自機R-GRAY1の3D-CG。





『レイストームHD』自機CGイラスト

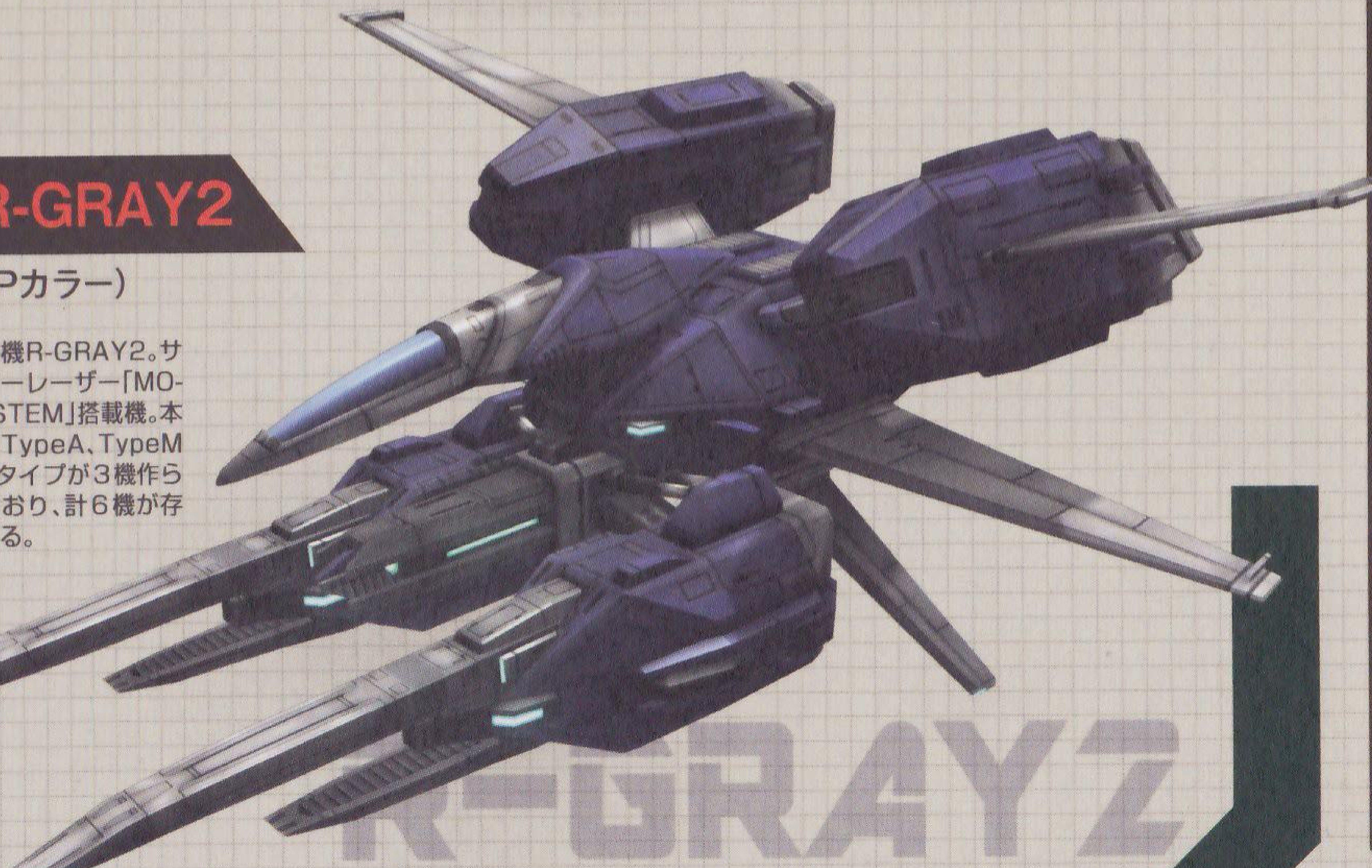
『レイストームHD』用に、いわたあつし氏の手でさらに美麗に描き直された自機の3D-CG。R-GEARは本作の新規機体だ。



R-GRAY1

（1Pカラー）

実験機R-GRAY1。ロックオンレーザー「MT-SYSTEM」搭載機。TypeA（オート）、TypeM（マニュアル）の２タイプが３機作られ計６機が存在する。



R-GRAY2

（2Pカラー）

実験機R-GRAY2。サンダーレーザー「MO-SYSTEM」搭載機。本機もTypeA、TypeMの2タイプが３機作られており、計６機が存在する。

R-GRAY0



R-GRAYシリーズのプロトタイプに相当する機体。『レイストームHD』では前作『レイフォース』のX-LAYを意識したデザインに変更された。

R-GRAY0

R-GRAYシリーズよりも前に開発された機体で、ロックオンレーザーを搭載しておらず、代わりに二基の遠隔攻撃兵器「GEAR」を展開して攻撃する。『レイストームHD』での登場にあたり『レイストーム』のプロトタイプであった『R-GEAR』の名が冠された。

R-GEAR



R-GEAR

『RAY』の革新性と、その時代目撃者たちの証言

協力＝阿部直光
アオキヒロシ

構成＝箭本進一

『レイフォース』『レイストーム』『レイクライシス』は、タイトーの開発者にどんな衝撃を与えたのか。当時タイトーに所属し、三部作を間近で見た後に、自らもシューティングを手がけたアオキヒロシ氏（『ダライアスバースト』プロデューサー）と、阿部直光氏（『Gダライアス』ディレクター）から、「タイトー社内、そして開発者から見た三部作」について証言を頂き、分析を行った。

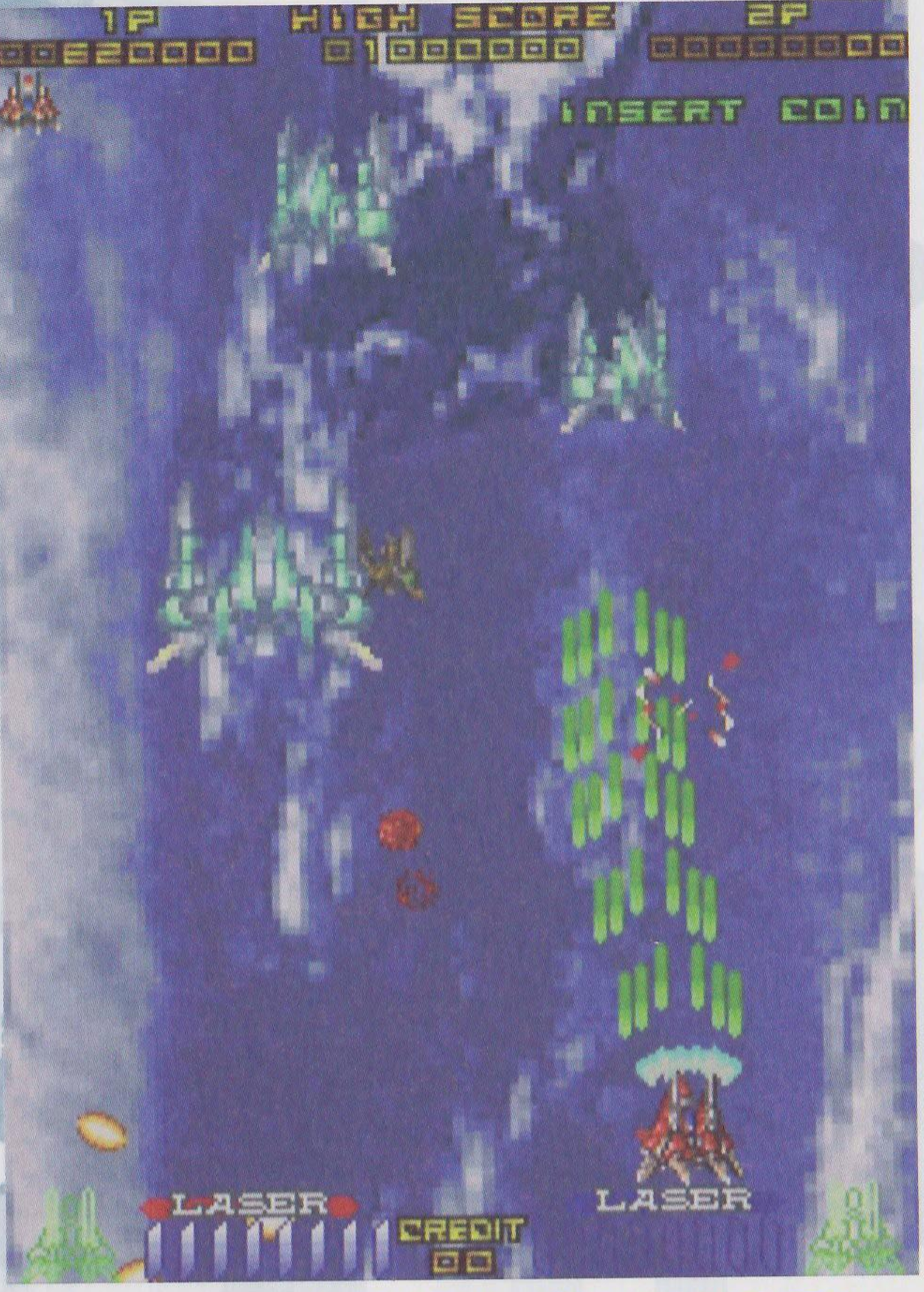
2Dにして「奥に落ちる」衝撃を与えた『レイフォース』

94年に発売された『レイフォース』を見た時、アオキ・阿部両氏は大きな衝撃を受けたという。1面からエンディングまでがシームレスに繋がった展開。2D基板であるにも関わらず立体的な演出。映像表現とゲームエクスペリエンスを高いレベルで両立させた作品であるということだ。

当時のタイトーには中央研究所・熊谷研究所・大阪研究所という、3つの大型開発拠点が存在。現場から提出された企画がそれぞれに割り振られて制作が進められたという。94年頃は対戦格闘とクレーンゲームがあればゲームセンターの経営が成り立っていた時代。同年に東亜プランの倒産という象徴的な出来事はあったものの、開発サイドには「シューティング終焉」というような悲壮な空気は無かった。ただ、営業サイドからシューティングが強く求められていた時期でもなかった……というのが、当時のアーケードにおける空気感だったのだという。

『レイフォース』でディレクター、ゲームデザイン、ソフトウェアを手がけ、シリーズを通してのキーマンとなった中村辰男氏によれば、当時のタイトーではシューティングの企画は通りにくいという風潮があったという。シューティングを作りたかった中村氏ではあったが、その夢はなかなか叶わなかった。ガンシューティング『ガンバスター』（92年）でシューティングを作る日のために3D処理のノウハウを蓄積し、サッカーゲーム『ハットトリックヒーロー』（90年）を海外で大ヒットさ

せるなど、実績を積んだ中村氏にやっと訪れたチャンス、それが開発名『レイヤーセクション』、後の『レイフォース』だったのだ。
　レイシリーズの幕開けとなる『レイフォース』は、プロトタイプの時点で既にクリエイターたちの注目を集めていたという。



『レイフォース』は空中と眼下の敵を撃ち分けるゲーム性を復権させたことでも注目された。

　抜きんでていた要素の一つが没入感だ。多くのシューティングでは、ステージクリア時のリザルト（結果報告）画面や場面転換など、どこかに「ゲーム」的な暗転や画面の切り替えが入ることが当たり前となっているのは、読者もご存じのとおりである。プレイヤーにとっては、獲得スコアなどの情報を整理できる上に一休みができるという、ゲームの区切りであり、ありがたい時間だ。
　しかし『レイフォース』にはこうした「ゲーム」的場面転換は存在しない。敵本星を囲む小惑星帯から衛星軌道へ。大気圏を突破して上空から地表、そして地下都市、中心核へ……という流れが途切れなく（シームレスに）展開する。プレイヤーは、自機「X-LAY」の戦いに没入することができるのである。
　光学ディスクを読み込むのではなく、ROMから直接データを呼び出していたこの頃のアーケードゲーム基板にとって、「シームレスである」ということは、プログラム的にそう高度な処理ではなかったという。
　ここで本当に重要であり注目すべきなのは「奥へ落ちていく」立体的な展開としたセンスと、これを実現した技術力だ。
　『レイフォース』は、マップが縦方向に展開する縦スクロールシューティングである。……ここまでは従来作品と同じだ。しかし、随所に施されたさまざまな演出により、プレイヤーは「平面上を縦に進んでいく」従来作品の感覚ではなく、「宇宙から惑星の中心核まで、奥へと落ちていく（奥方向へ進撃する）」体験をすることになる。

もちろん、『レイフォース』が動作する基板・F3システムは3Dポリゴンを扱えない。しかし、平面の絵をやりくりする工夫によって、立体的に進行しているようなフィーリングが得られ、プレイヤーの没入感がいや増しているのである。

例えば、3面の冒頭では2枚の絵をフェードイン、フェードアウトさせることで、大気圏突入シーンの「降下する」動きを表現。また、7面の最終ボス直前のタワーでは、あらかじめパースを付けた絵を用意しておき、これをスクロールさせることで、あたかも「立体的な空間の中、タワーの表面をカメラがパンしている」と思わせるなど、平面を立体に見せるための様々な技巧が凝らされている。



パースのついた背景により、自機は高空へ駆け上がるように見える。正にコロンブスの卵だ。

工夫の甲斐あり、『レイフォース』は、自機「X-LAY」の進む先から一瞬も目を離すことなく、「奥へと落ちて（進んで）」いく感覚を味わえるゲーム、そして言葉なくしてストーリーを物語るゲームとなり、アオキ氏や阿部氏のようなクリエイターにも大きな衝撃を与えることとなった。現在でこそ、『風ノ旅ビト』（12年）のように、敢えて言葉を廃してゲームエクスペリエンスを生み出す手法は一般的となりつつある。その先駆けとなったのが『レイフォース』ではないだろうか……とアオキ氏は指摘している。

シューティングゲームとしての作り込みに関してもハイレベルなものがあった。「ロックオンレーザーでまとめて敵を倒すと、沢山のスコアが貰える」と基本はシンプル。それでいて、敵の配置が工夫されているため、ハイスコアを狙うほどにリスクが大きくなっていく。また、敵のパーツを破壊すると隙が生まれて攻略が有利になるなど、プレイヤーの行動へのリアクションもきっちりと用意されている。こうした作り込みの甲斐あり、『レイフォース』が高評価を獲得したのは既に読者

コンピュータ表示であることを強調した文字表示は、自機のシステムからのメッセージのよう。没入感を強める工夫だ。



もご存じのとおりだ。

ちなみに、当時のタイトーではゲーム内における文字の表示法をプログラマーが考えるという風潮があったそうだ。『レイフォース』では、「カーソルが動いた後に文字がふわりと浮き上がってくる」という凝ったことをしている。こうしたところから、現場の士気の高さが伺えるのだという。

類い希なるセンスが生み出した始祖にして究極の作品

『レイフォース』は好評を博し、タイトーシューティングに新たなシリーズが生まれることとなった。96年、2作目『レイストーム』の登場である。タイトーシューティングは多いが、シリーズとなったものはあまりない。『レイフォース』の評価がいかに高かったかが伺える。

『レイフォース』の時と同様、タイトーでは中央・熊谷・大阪という三拠点制が続いていた。阿部氏は当時について「各拠点には〝FXシステムを使ってゲームを作れ〟という指示があった」と述懐する。ただ、「シューティングは熊谷が作ることが決定しているので、これ以外のジャンルで企画案を提出すること」が条件だったという。この熊谷製シューティングが『レイストーム』だ。

それでもシューティングを作りたい、という阿部氏はいくつかの企画案を出したものの、不採用の憂き目を見たという。阿部氏の熱意は後に『Gダライアス』(97年)という形で叶うことになるのだが、限られた〝シューティング枠〟のようなものを巡り、拠点間で競争があったというのは興味深い事実だ。

三拠点はお互いに切磋琢磨しあう関係で、中でも熊谷は腕っこきのプログラマーが集まる場所として知られていたという。もともとは「中央研究所熊谷分室」として、ほかの拠点からプログラミングを請け負っていたのだが、『ドンドコドン』(89年)以降は企画立案も行うようになっていった。『レイ』シリーズを育んでいったのは、こうした独特の風土だったのだ。

基板は2D専門のF3システムから、3Dポリゴンを扱えるプレイステーション互換基板・FXシステムへと移行した。立体的な演出と没入感を志向した『レイ』シリーズにはまたとない「新兵器」であった。

実はこの前に『R-GEAR』という2Dグラフィックを使ったシューティングが作られたが、諸般の事情から世に出ることはなかった。幻の2作目は、その自機のみが、移植版『レイストームHD』に登場する。果たしてどんなゲーム体験があったのか。想像は広がるが、確かめる術はない。わずかに事前に発表された映像が、当時の雰囲気を伝えるのみだ。

当時のゲーム界において、3Dポリゴンを使ったシューティングといえば、いわゆるFPSやフライトシミュレータ的なものが多かった。3Dのゲーム空間内であらゆる方向へ移動できる……という内容だ。しかし『レイストーム』は2Dシューティング的なプレイフィールにこだわった。映像表現こそ3Dポリゴンでありながら、ゲーム進行は自動スクロールで、プレイヤーが操作する自機の移動方向は平面のみ。

カメラアングルの変更など、3Dポリゴンならではの演出力と、2Dシューティングの分かりやすさ。好いとこ取りのハイブリッドだったのだ。

当時のゲーム業界では、こうした発想が同時多発的に生まれていたようだ。『レイストーム』と同じ年には同様の手法を用いた『ゼビウス3D／G』がナムコ（現バンダイナムコエンターテインメント）より発売されている。新たな手法が、本格的に認知され始めた年といえるだろう。

前作から変化した点の一つが、パースの付いたフィールドである。カメラは斜め後ろから自機を捉えており、奥に行くほどにフィールドは〝狭く〟なっている。『レイフォース』は2Dグラフィックスのやりくりにより「奥へ落ちていく」感覚を追求したが、『レイストーム』は「奥・彼方へ進撃する」ものとなった。

もう一つの変化は、自機の同高度と画面奥との撃ち分けがさほど厳密でなくなったところだ。

つまり、『レイストーム』は前作の発展型ではない。両者は同じシリーズにして別物といって差し支えないだろう。

2Dの技術を最大限に使ったのが『レイフォース』であり、次世代のシューティングを作ろうとした作品が『レイストーム』ではないかとアオキ氏は推測する。画面内を動き回る1面ボス。高度を変えて縦横無尽に飛び回る3面ボス。あらゆる角度から攻撃を見せる4面ボス。さまざまなアクションをするザコ敵。プレイ中にカメラをみだりに動かさず、その代わりに敵が3D空間をフルに使って動く。遊びやすくて立体的、3Dポリゴンを使った2Dシューティングという新手法の始まりだ。

見本にすべき作品がない状態でありながら、全く妥協のないもの作りがそこにはあった。初回作にして、3Dポリゴンの使い方を理解しており、センスが素晴らしい……と阿部氏は賞賛を惜しまない。同じ〝シューティング枠〟を虎視眈々と狙うライバルに絶賛させる作品だったのだ。

産みの苦しみとシューティング末期

『レイストーム』もまた成功を収め、シリーズ3作目が作られることになった。新たなシステム基板・G-NETを使った『レイクライシス』だ。

制作の様子を端から見ていて、苦しみが伝わってきたとアオキ氏は当時を振り返る。『レイストーム』が良くできすぎていたため、プレッシャーも相当なものがあったのではないか、というわけだ。

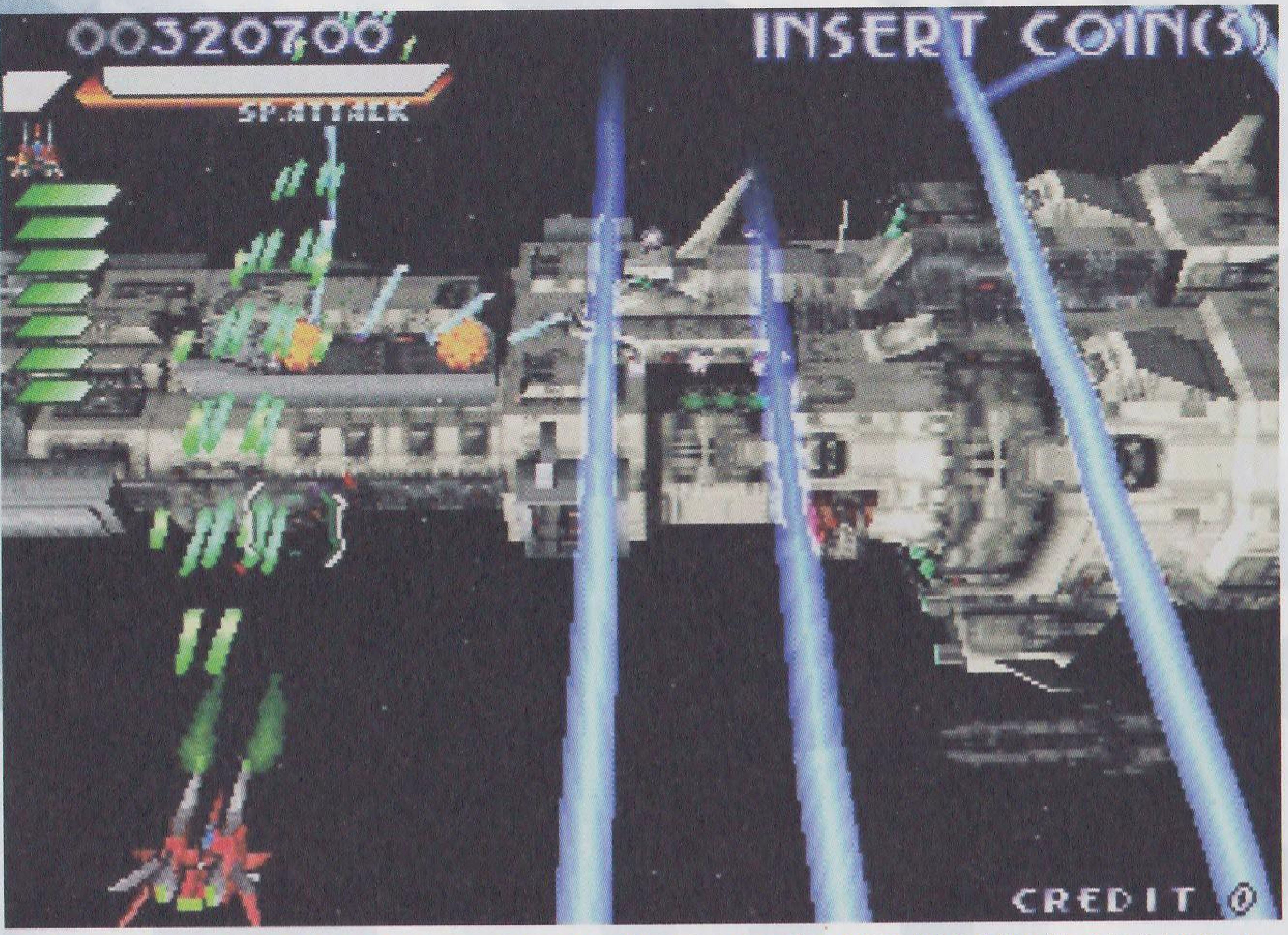
敵を逃がすと増加する「侵食率」で変化する戦い、電脳世界を表現する美しいグラフィック、G-NETの機能を活かした進行度記録、前作を思わせる攻撃……さまざまな新機軸やファンサービスが盛り込まれた。

しかし、シューティングというジャンル自体が何度目かの末期を迎えていたこともあり、『レイクライシス』は芳しい結果を出せなかったのはご存じのとおりだ。その後、タイトーのアーケードシューティングは『ダライアスバースト アナザークロニクル』（10年）まで長い休眠期に入る。

しかしながら、独特の世界観と音楽、そして練習すればクリアできる難易度設定など『レイクライシス』を高く評価するファンも多い。

2Dから3Dへと主流技術が移り変わる中、没入感とゲームとしての体験を両立させたレイシリーズ。プレイヤーはもちろん、多くのシューティングに影響を与えるなど、作り手にも高く評価された。その光輝の軌跡は、時を経て我々を魅了する。

いつか、新たな光芒のきらめくことを心より願いつつ、いまは筆を置かせていただく。



『レイストーム』４面の艦隊戦。同様のシチュエーションは前作にも存在したが、その時は上空から狙い撃つというものだった。今回は艦隊戦のただ中に突入できるようになっているあたり、ハードウェアが進化したことの恩恵が感じられる。



『レイクライシス』の舞台は、これまでとは一転して電脳世界へ。グラフィックもダークでサイバーなイメージのものとなった。敵機を逃すと増える「侵食率」や、ゲームの進行状況を基板に保存するなど、新たな試みも行われている。

シューティングゲーム

STG開発者から見たレイシリーズの衝撃

『レイ』の技術と表現は他社のゲーム開発者をも震撼させた！　同時期、某デベロッパーでアーケード向け縦スクロールSTGのプログラマーであった外山雄一氏に、業界の内側から見た当時の衝撃を語っていただいた。



寄稿
外山雄一
Yuichi Toyama

10代の頃よりゲーム開発に従事。90年代初頭のコンパイルで『武者アレスタ』『精霊戦士スプリガン』『スプリガンmark2』の開発に関わった後に退社し、アーケードゲーム開発会社に参加。

『レイフォース』は、縦スクロール型のシューティングゲーム（以下、STG）に『ロックオンレーザー』という攻撃システムを搭載し、独特な爽快感を実現したゲームだ。

本稿では『レイフォース』をはじめとして『レイストーム』『レイクライシス』と続く所謂レイシリーズの登場と同時期に他社でSTGの開発に携わっていた筆者が、同作登場までの背景や、当時のSTGを取り巻く状況を振り返ってみる。

家庭用、アーケード双方で3Dのゲームが登場し始めたが、その開発コストの高さからまだ市場には2Dタイトルが多かった時代。そしてそれが逆転していく過渡期だった。

ロックオンレーザーに至るまで

STGの歴史はビデオゲームの歴史とほぼ等しい。古くは『スペースウォー』から、敵を狙い撃ちする破壊の快感がSTGには組み込まれていた。

黎明期のSTGでは、プレイヤーと敵キャラクターの放つ弾丸は、どちらも単一ベクトルで等速直線運動のものばかりだった。その後、サイドビューSTGの登場で画面上に重力の概念が持ち込まれ、放物線を描く弾丸が登場する。

さらに、画面上の弾丸数が増え、個々の弾丸の速度が上がって行くのと並行して、ターゲットを狙ってカーブする、いわゆる誘導弾が登場し、STGのゲーム性は更に多様性を広げて行く。

名作『スペースインベーダー』（78年）をはじめとした初期のSTGは、自機が地表に張り付いており、画面上部から迫ってくる敵キャラクターを迎え撃つタイプが多かった。左右にしか動けないのに、上から自機を狙う誘導弾が降ってくると、これを避けるのは至難の技だ。例えば『スペースサイクロン』（80年）の敵は、時折かなりキツい左右の誘導をする弾丸を上から撃ちおろしてくるため、非常に難しかった。

『ボスコニアン』（81年）では、自機を執拗に追尾する敵ミサイルが登場した。プレイヤーは8方向へ移動でき、前方と後方に攻撃できたため、ミサイルを撃ち落とすのも比較的容易だった。これらのSTGを皮切りに、プレイヤーと誘導弾との戦いが80年代初頭から始まったと言えよう。

80年代に多くのプレイヤーを苦しめた誘導弾は、やはり『ゼビウス』（83年）のブラグスパリオだろう。ギドスパリオの爆発時に4発発射されるこの誘導弾を避け、うまく自機のまわりを周回させる所謂〝ジェミニ誘導〟というテクニックが有名だ。



宇宙空間から始まり、敵本星の衛星軌道上から大気圏突入～地表～空中戦～地下都市を経て、敵の中枢へ……遷り変る背景によるストーリーテリングの巧みさも本作の魅力だ。

『レイフォース』©TAITO CORPORATION 1993 ALL RIGHTS RESERVED.

こうなって来ると敵側だけでなく、プレイヤー側の攻撃手段にも誘導弾が欲しい。最初に誘導弾を撃つことができるようになったSTGは……？　筆者の記憶では『ジャイロダイン』『タイムパイロット84』（共に84年）なのだが、これ以前にも存在するかもしれない。特に後者では『ゼビウス』の影響か、自機の進行方向に照準マーカーが表示されており、ここに捉えた敵にロックオン、その後で撃った誘導ミサイルが敵を追うシステムとなっている。『レイフォース』から遡ること10年、ロックオンSTGの歴史はここから始まっていた！

一度目標に狙いを定めて誘導弾を発射すれば、プレイヤーはすぐに次の目標を狙うことに集中できる。狙いを定める必要の無い、勝手に敵を追いかけるタイプの誘導弾の場合、プレイヤーが目の前の敵に集中している間、意識していない横側の敵を倒してくれることも多い。誘導弾STGの楽しさは、単位時間中のプレイヤー優位性にある。

80年代終盤～90年代初頭にかけ、STGの自機には攻撃手段のひとつとして誘導弾が設定されることが当たり前のこととなっていった。

ロックオンレーザーに至るまで

90年代、日本のアーケードゲーム市場では様々なSTGがリリースされた。特に縦スクロールSTGの数はすさまじく、毎月のように次から次へと新作がリリースされた。アーケードに限らず、数年の内にこれだけのSTGが世に出ることは以後無いだろう。

そんな中当時の我々も、持っていた家庭用STGの開発ノウハウを活かしてアーケードSTG市場に挑戦を始めたところだった。

自宅で、お金を払わずに『スペースインベーダー』を遊びたい一心でプログラミングの道を踏み出した自分にとって、タイトーは特別なメーカーだ。しかし90年代初頭の同社STGは、爽快感と演出のバランスで後者を重視したようなゲームが多く、面白いのだが……申し訳ないがあまり好みではなかった。

開発者としては、ほかの大手メーカーや新興メーカー各社のSTGに脅威を感じていた。

そこに突然、ロックオンレーザーによる爽快感と、ステージ間の切れ目無く展開するストーリー演出を併せもつ『レイフォース』がタイトーから発表されたのは衝撃的だった。

自機前方に照準が描かれた2D-STGはこれ以前にも多数あったが、大半は『ゼビウス』の様に対地武器の攻撃ガイドとしての役割だった。『タイムパイロット84』の誘導ミサイルの例もあったが、爽快感はロックオンレーザーの比ではない。

何よりゲーム全体を通してのストーリー性やスピード感と、ロックオンレーザーによる破壊の快感のバランスが絶妙で、エンソニック社のサウンドチップから奏でられる音色／楽曲の切なさもあり、94年のSTGシーンの中で『レイフォース』はアタマひとつ抜き出ていたと言えよう。

この年、『ゲーメスト』誌のベストシューティング賞が本作でなかったことは今でも納得がいかない。

『レイフォース』以後

STGのプレイヤーの攻撃手段としての誘導弾は、通常の前方ショットより弱いのが御約束だ。誘導弾が最強ではプレイヤーは敵を狙う必要が無く、STGの楽しさのひとつがスポイルされてしまう。

『レイフォース』では強い誘導弾を撃つ前に、敵を狙うワンアクションを必要とさせたところが発明だった。これにより、ゲームバランスを取りながら、威力が強い誘導弾を自機に設定できる。

しかし、プレイヤーに照準を重ねる操作をさせなくても、別のアクションをさせたり、ちょっとしたリスクを負わせたりすることで、別の形で誘導弾主体のSTGを作ることができるのでは……？　と考えた我々は、また違ったアプローチで2Dのゲーム性を持った3D-STG開発を行っていた。95年のことだ。しかしこれがなかなかうまくいかず、開発も長期化、3D化を断念して疑似3D、実質2D-STGに方向転換する。



『レイストーム』©TAITO CORPORATION 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
プレイステーションや、その互換基板を使ったゲームには、当初30fps未満の物もあったが、本作は60fps動作で滑らか。前作とは逆に、地球上から宇宙へ飛び、敵勢力の中枢へ向かう展開。

90年代後半のアーケードゲーム市場ではショット+ボンバーを基本としたオーソドックスなSTGもまだまだ多く、『レイフォース』フォロワーや、新たなアプローチに挑戦したSTGは姿を現す様子はなかった。

『レイストーム』の衝撃

そして96年、突然発表された『レイストーム』に大きな衝撃を受けた。我々が断念した3D表現+2Dのゲーム性を、PS基板（※）の

※ **PS基板**
PS基板は通称。当時のソニー・コンピュータエンタテインメントが開発した家庭用プレイステーションのアーキテクチャをアーケード向けに流用したZN-1基板の他、タイトー、コナミ、ナムコもそれぞれが個別にカスタマイズしたPS基板をリリースしていた。PS基板は、CPUとGPUは家庭用とほぼ同じだが、それ以外、特にメモリが強化されている。このため、PS基板のゲームを家庭用へ移植する際、各種データのスリム化に苦労した開発者も多い。『レイストーム』はタイトーFX SYSTEM、『レイクライシス』はタイトーG-NETで動作している。

性能を引き出し、軽々実現していた（ように見えた）開発スタッフの力量に驚いた。その画面に映し出される、滑らかに地表を滑って移動する1面ボス、そこから放たれる鮮やかなビームの軌跡、前作にも増して美しい軌道を描く自機のロックオンレーザー、複雑かつ矛盾無い変形をしつつ多彩な攻撃を仕掛けてくる6面ボス……これら数々の新たな表現を眼にして、決してハードの性能差ではなく、ソフト開発力の差があることを思い知らされた。もし我々が方向転換せず、同じ3D表現の道を進んでいたら、どんな結果となっていただろう……。

　この年の『ゲーメスト』誌ベストシューティング大賞は、見事『レイストーム』が受賞。授賞式に招待された我々のSTGは2位以下に終わったが、勝者に惜しみない拍手を送った。

『レイクライシス』での終幕

　98年、レイシリーズ第三作にして最終作が発表される。STG市場には『怒首領蜂』（97年）をはじめとした弾幕ブームが吹き荒れており、新たな高性能3D基板を使った3D-STGもリリースされる中、前作と同様にPS基板ベースの『レイクライシス』は、ひっそりとリリースされ、前二作ほどの評価を得られないまま、市場から姿を消した印象がある。

　宇宙空間など様々なステージで戦う前二作に対し、電脳空間が舞台の今作は、設定や画面表現、新たに追加された浸食率システムなど複雑で判りにくい部分があり、多くのプレイヤーには受け入れられなかったようだ。

　第一作、第二作ともにSTGの歴史とプレイヤーの心に大きな衝撃を与えたシリーズは、それ以上の衝撃を残すことなく三作目で幕を降ろした。



「Con-Human」の電脳ネットワーク内が舞台の本作は、ストーリー的には『レイフォース』の前日譚にあたる。

『レイシリーズ』がSTGに与えたもの

　ロックオンレーザーは、おそらくは80年代アニメ作品に登場するホーミングレーザーや誘導ミサイル（いわゆる板野サーカス）からインスパイアされた表現かと思われる。

　なぜレーザー＝光線なのに曲がるのか？　光速ではなく目視できるほど遅いのか？　なぜ目標を追いかけるのか？　先端はどうなっているのか？　そんな事はどうでもいい!!　アニメで目にした、あのカッコイイ武器を自分の手で操り、敵キャラクターをなぎ倒すことができる！　これを実現したレイシリーズはSTGの歴史に名を残す名作と言える。

　レイシリーズの登場以後、アーケード、家庭用を問わず、様々なゲーム、それこそSTG以外のRPGなどにも、湾曲して目標を狙い撃つレーザー兵器が次々と登場した。ハードウェアの性能が上がるにつれ、それらのレーザーは同時発射数や表示面積、威力も向上し、時には画面を埋め尽くすまでに派手になっていった。

　しかし、ブラウン管の宇宙に鮮やかな軌跡を描いて飛ぶ、最初のロックオンレーザーを目にしたときの感動は、今でも色あせない。

『ダライアスバーストCS』に『レイフォース』のX-LAYが参戦中!!

タイトーを代表する人気シューティング『ダライアス』。その最新作『ダライアスバースト クロニクルセイバーズ(CS)』に『レイフォース』のダウンロードコンテンツが配信中！ 必見の内容だ。

構成＝編集部



『ダライアス』を『レイフォース』のロックオンレーザーで攻略!?

『ダライアスバーストCS』のダウンロードコンテンツが発表されるや、大きな話題を呼んだ。タイトーの歴代シューティング3作が自機として使えるステージを配信する、というのだ。加えてタイトーだけでなく、セガからも3つのタイトルからキャラクターが参戦。

これら計6つのダウンロードコンテンツは、購入すると、そのタイトルの自機で、各10の専用ステージをプレイすることができるようになる。『ダライアス』の世界を、異なる攻撃方法の自機で攻略する感覚は新鮮だ！



ダライアスバースト／クロニクルセイバーズ

Win
■Windows Vista/7/8
価格：ダウンロード版 5800 円（税込）
発売日：2016 年 1 月 14 日（発売中）

Vita
■プレイステーション Vita
価格：通常版 6264 円（税込）、ダウンロード版 5184 円（税込）
発売日：2016 年 1 月 14 日（発売中）

PS4
■プレイステーション 4
価格：ダウンロード版 7344 円（税込）
発売日：2016 年 1 月 15 日（発売中）

『ダライアスバースト』とは？

2009年のPSP版から始まり、2010年にはアーケード版が登場。アーケード版にオリジナル要素を追加収録した家庭用が『ダライアスバースト クロニクルセイバーズ』だ。



アーケード版『ダライアスバースト アナザークロニクル』は二画面筐体でリリースされた。写真はアップデート版の『ダライアスバースト アナザークロニクルEX』

図解!『レイフォース』DLC

ここでは『レイフォース』のダウンロードコンテンツを買った場合に楽しめる内容をダイジェストで紹介しよう。



タイトル画面から「DLC MODE」を選ぶと、その中には『RAYFORCE』の文字が!?　コインを入れたときの懐かしのあの曲が流れる……。



操作方法が表示される。画面が広いためか、ロックオンレーザーのターゲットは自機前方に、『レイフォース』よりもだいぶ大きく展開する。



出撃後、背景に青い惑星が見えてくるシーンや、隕石が飛んでくるあたりも『レイフォース』の雰囲気。音楽はもちろんあの１面の音楽だ。



最初のボスと遭遇！　ボス戦の音楽も『レイフォース』そのまま。ベルサーの戦艦にX-LAYのロックオンレーザーを叩き込めるなんて！

タイトー&セガの名作群が参戦!

『レイフォース』のほかタイトー作品は『ナイトストライカー』と『メタルブラック』が、セガ作品は『ギャラクシーフォースⅡ』『スペースハリアー』『ファンタジーゾーン』が配信中。すべて性能とステージが違うぞ！





TAITO DLC Pack　各540円（税込）、全購入：1296円（税込）
- DARIUSBURST Chronicle Saviours - Night Striker
- DARIUSBURST Chronicle Saviours - Metal Black
- DARIUSBURST Chronicle Saviours - RayForce

SEGA DLC Pack　各540円（税込）、全購入：1296円（税込）
- DARIUSBURST Chronicle Saviours - Space Harrier
- DARIUSBURST Chronicle Saviours - Galaxy Force II
- DARIUSBURST Chronicle Saviours - Fantasy Zone

番外編コラム

タイトー作品に見る『RAY』リスペクト

タイトーのゲームにはレイシリーズへのリスペクトあふれるオマージュや、コラボレーションも見つけることができる。ここではそんな『RAY』リスペクトの数々を紹介しよう。

構成＝編集部

Wii ふるふるぱーく

■Wii
■発売元：タイトー(現：スクウェア・エニックス)
■2007年4月19日(発売中)
■5800円(税別)



ミニゲーム集である本作には歴代タイトー作品のパロディやオマージュ、ゲスト登場キャラが満載。その中のミニゲーム『スワンシューター』は、開幕時の自機アップやロックオンレーザーなど『レイストーム』オマージュのシューティングだ。

AC グルーヴコースター 3 リンクフィーバー

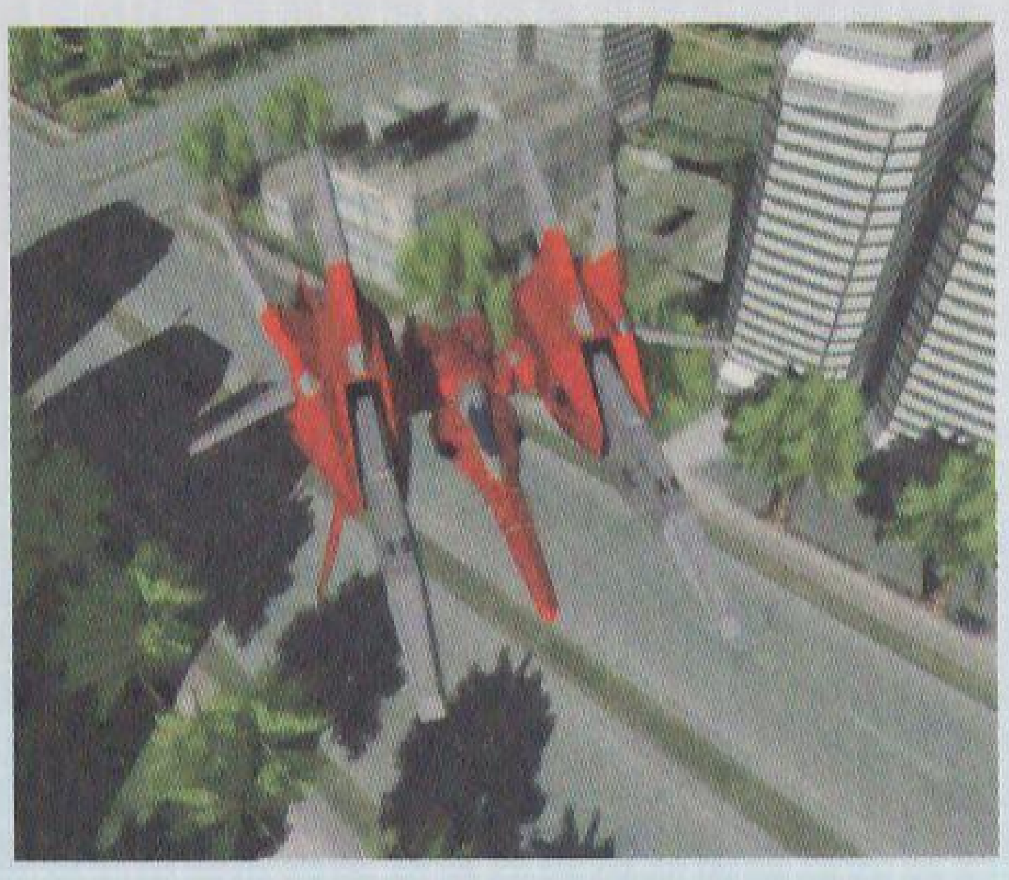
■アーケード
■2016年3月10日(稼働中)



タイトーの人気音楽ゲーム『グルコス』シリーズはプレイ楽曲にゲーム音楽も多数収録されている。『レイフォース』からは1面のBGM「PENETRATION」が収録されている。またアバターを『レイストーム』の自機R-GRAYシリーズに変えられるなどのキャンペーンも実施された。

Wii SPACE INVADERS GET EVEN ～逆襲のスペースインベーダー

■Wiiウェア
■発売元：タイトー(現：スクウェア・エニックス)
■2008年8月26日
■514Wiiポイント(発売中)



インベーダーを操ってチキュウを再び侵略する！という本作。プレイヤーが操るインベーダーたちのUFOを、『レイストーム』のR-GRAY1に変えられるダウンロードコンテンツがあるのだ。ロックオンレーザーでチキュウを攻撃だ！

特集総括

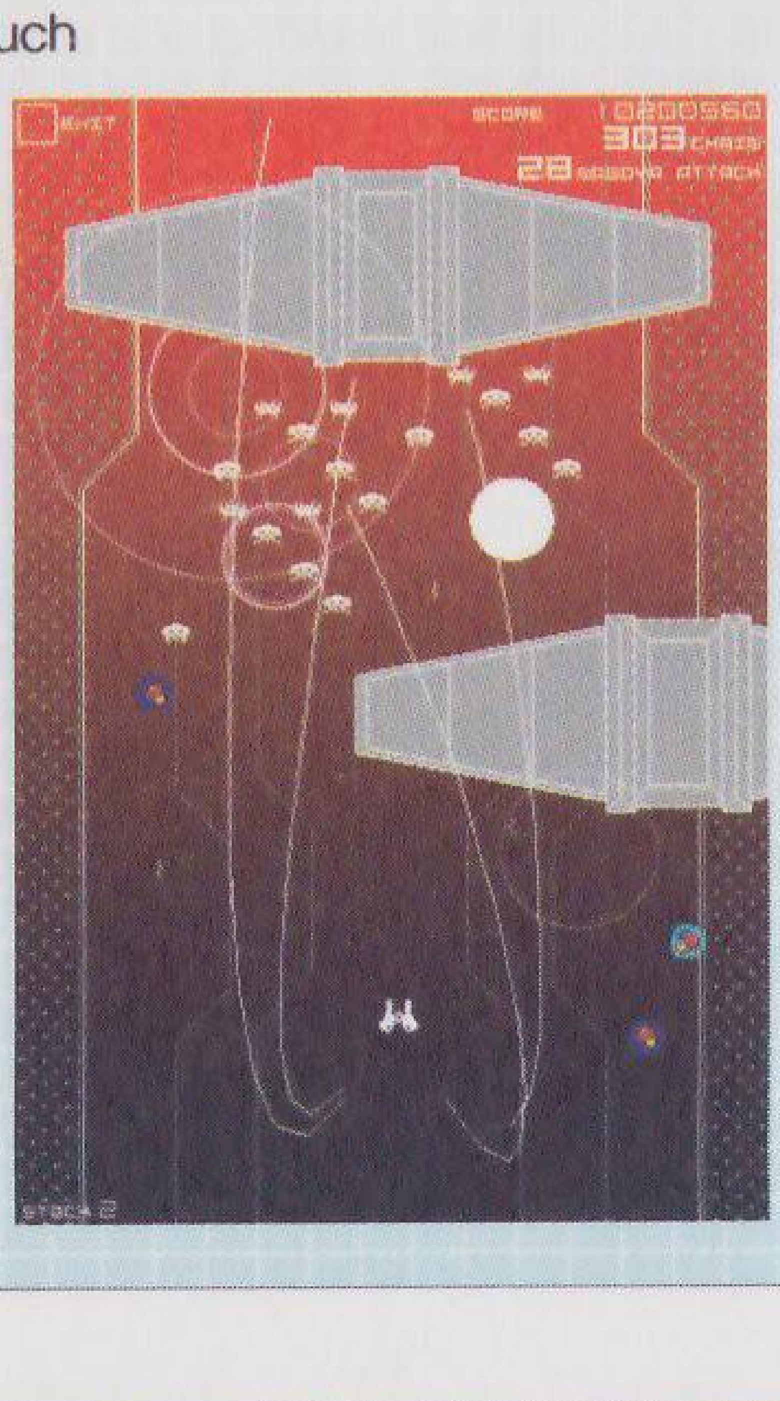
特集の制作と取材を通じて特に強く感じたのは、レイシリーズを語ろうとする人、その誰もが、シリーズに敬意を抱いて熱い視線で語ってくれている、ということだった。

シリーズとしてはすでに完結しており、新作等は出ていないにも関わらず、多くの人たちに今も多大な影響を与えている。

未体験の人はぜひ、シリーズを遊びなおしてみてほしい。「ゲームに影響を与えたゲーム」の放つ存在感を、体感してみてほしい。

iOS SPACE INVADERS Infinity Gene

■iPhone/iPad/iPod touch
■2009年7月(発売中)
■600円(税込)



シューティングゲームの進化がテーマである本作は、自機が進化し、さまざまな攻撃方法を使えるようになる。中でも写真の武器「LOCK-ON」は明らかにレイシリーズのロックオンレーザーだ。自機を『レイストーム』のR-GRAY2にできる課金アイテムもある。

生き様はゲームセンターと共に。

ARCADE GAME OPERATOR INTERVIEW Vol.1
「天野ゲーム博物館」に行こう！

ゲームセンターを支える人々に、ゲームと共に歩む人生を聞く！　今回はレトロアーケードゲームの宝庫として知られる愛知県「天野ゲーム博物館」から、天野館長にご登場いただいた。

取材・構成＝
冨島宏樹
（フリーライター）



「天野ゲーム博物館」館長
天野欽史
Kinji Amano

天野ゲーム博物館はかつて釣具店だった!?

——天野館長は、お生まれはどちらになるんでしょうか？

天野　ここから15分くらい車で行ったところ、三河一色。昔の町役場の隣だった。家は、私が中学生くらいまでは釣具店だったね。蛇池っていう長い池を自分のところで持っていて。釣れると困るからってことで、毎日物干し竿で水をいじめに行ってたな、釣れないように。

——天野ゲーム博物館の前身はスポーツ用品店ですが、その頃は釣具店だったんですね。お店は代々続いていたものだったんでしょうか？

天野　親父が戦争から帰ってきて始めたんだったかな。針が3本で1円とか、そんな時代。値段なんてあってないようなものだったけど、利益率はものすごく良かったんだよね。割合に細かいけど、店は私の母親一人でも留守番できるし、いろんな面で楽な商売だった。それで、釣具屋をやっている中で「釣りもスポーツだ」ってことになってスポーツ用品店を始めるんだけど、まだ当時はそういう店が少なかった。だから高校を卒業して、スポーツ

INFORMATION 店舗情報



電車では名鉄西尾線の西尾駅から、徒歩約10分。車で来店の場合は、店専用の駐車場はないものの、夜間と土日はすぐ近所の西尾信用金庫の提携駐車場が使用可能。それ以外の場合は、市営駐車場を使おう。

天野ゲーム博物館
愛知県西尾市高砂町41
■営業時間9:00～24:00　■年中無休
http://amanomuseum.web.fc2.com/





店内にはビデオゲームがずらりと並ぶ。かつては当たり前に見られたが、今となっては貴重な光景だ。なおゲームによっては基板を長持ちさせるため、電源が切られている。プレイする際には、自分で立ち上げる必要があるのだ。

店をやるには修行に行ってこいよということで、名古屋の体育器具――跳び箱だマットだなんてのを作ってるところへ2年間行ったのが始まりだね。

――館長が少年の頃、興味があったものは何ですか？

天野　今はあまりやってないけど、書道。親父が私に書道をやらせようということで、自分のうちに先生を呼んで、書道塾をやってたの。中学、高校と書道をやってて、毎日のように朝礼で賞状をもらう。どれだけ書道でいい思いをさせてもらったか知れんね。

――スポーツ用品店の頃のお仕事は、どのような感じだったんですか？

天野　「とにかく愛知県一のスポーツ店になろう」と死にもの狂いでやったね。広範囲に良心的な仕事をやってた。この辺でいうと「愛知こどもの国」とかの遊園地にも、しょっちゅういろんなもの納品してたね。トヨタ系の工場の指定店にもなったんだけど、大きい会社だから、例えばスキーに行くとなるとバス24台とか連ねて行くんだよ。それで必要な貸しスキーとなると600台とかで、面倒見れるスポーツ店が当時の愛知県にはうち以外なかった。それに会社の野球部や運動会なんかでも依頼が来るし、スキーなら靴合わせで店に来てくれて、相乗効果で他の商品も売れたりと、それだけで十分食べられるくらいだった。

日本で一番最初に、最新スキー用品の展示即売会をやったのもうち。いいスキーを買おうと思うと、名古屋からでもうちまで来にゃならなかったわけよな。「天野なら何でもある」となると、得意先の会社やいろんなところから話が持ち込まれて、やれるようになってくる。

ほかにもいくつも指定店になって、儲かったんだけど忙しくなりすぎちゃって。「こんなえらい仕事はどうにもならん」と。それで50代の頃、今の場所に新しいお店を作ったんだけど、2年くらい何もせずに遊んどったわけよ。外枠は完全にできて、床も張れてて、エアコンも入ってもう全部ちゃんとしてる。看板も「天野スポーツ」でできてたけど、ただ、何も入ってないわけ。

インベーダーブームから伝説の店が始動

――新しく店を作って、すぐに経営を始められたわけではなく……。

天野　「せっかく店を作ったけど、何がいいかな」といろんなところを回ってた。『スペースインベーダー』ブームの頃だね。そこで人助け

のために、蒲郡の向こうにある三谷温泉で、インベーダーハウスってのを24時間営業でやってた。その当時は風営法もまだないから、やりたい放題でね。温泉場だから夜はドテラを着て遊んでたりと、夜じゅう流行ってて、それこそバケツで100円玉を数えとった。そのほかに喫茶店なんかへもゲーム機をリースしてて、頼まれるところはみんな持っていって。集金に行くと金庫が重たくて下がらんから手を挟んじゃったり、電話があったかと思うと「天野さん、ゲーム機にお金が入らないんだけど」「それじゃ端を持ち上げて、お金を奥にしといて。明日集金に行くから」ってやり取りしたり。

まぁゲームの一番いい時期って、インベーダーの全盛なんですよね。それを経験してきて、こんな面白い、いい商売はないな、と。何かやろうかということでその当時、『インベーダー』を買おうと思ってタイトーへ電話したの。だけど「忙しくて手が回りません」って断られた。それじゃあってことでナムコへ電話したら豊橋営業所の所長とその次の方が来てくれて、店の寸法を測って準備してくれたんですよね。その後でインターホンが鳴ったから、出たらタイトー。「先ほど電話をもらった者なんですけども、気になったので」って来てくれた。それで、道の向こうに当時は別館があったからそこを「ナムコに黙って帰ってよ」って言いながら寸法測って。同時にぱっとゲームコーナーをオープンしたのね。

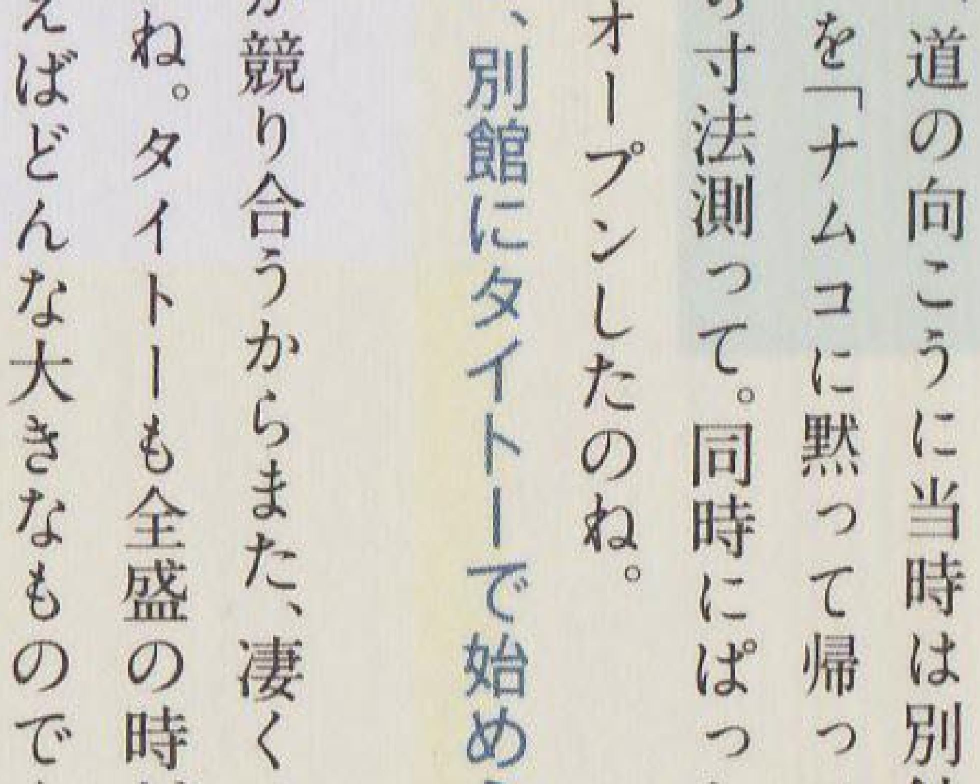
——本館にナムコ、別館にタイトーで始められたわけですね。

天野　そう、両方が競り合うからまた、凄くいい条件なんですよね。タイトーも全盛の時だから、欲しいと言えばどんな大きなものでも入れてくれる。それに対してナムコもこれがいいよと勧めてきて、盛り上げてくれて。その当時はゲームっていうと、タイトーとナムコがトップ。カプコンとかセガとかは本当にすごいものはまだあまりなくって。その時に買ってくれって言われたりしたものを、色付けのために間に入れていたのが、この前までうちに存在しとった『ロストワールド』とか、SNKの『怒号層圏』とかの特殊ものだね。

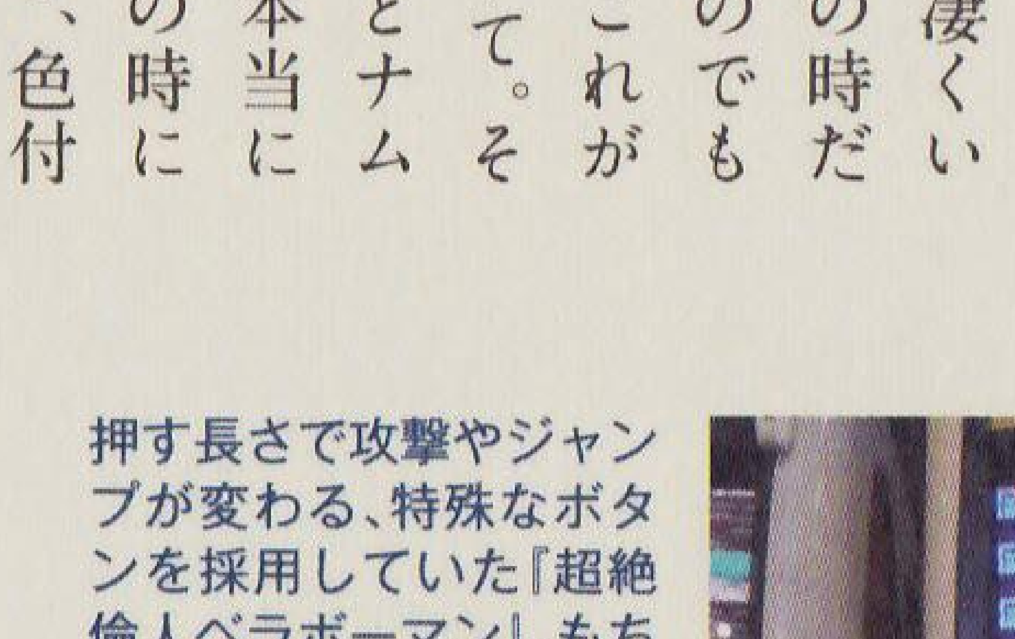
それで当時はメーカーだけでなく、ゲーム機をレンタルしているところも多かったんでね、土地だけ提供すれば向こうが機械を運んできて入れてくれる時代。私が店を始めたとき、西尾でゲームコーナーは一軒だけだったけど、いろんなメーカーがうちへ見に来て、すぐ近くのお菓子屋さんやおもちゃ屋さんをたきつけて「ゲームコーナーやりませんか」と誘惑するわけ。2～3年でまたたくうちに10軒くらい増えて、ゲームコーナーだらけになったね。すごい時代だったよ。

——まさか西尾が当時、そんな激戦区だったとは……。

天野　愛知県の中でも西尾は、喫茶店も激戦区なんですよ。人まねが上手なんです。「あの人がやった、じゃあうちもやる」という。ゲームコーナーだらけって現象は、面白いもんでね、盛り上げてくれたんですよね。そこで私の趣旨は「人のやらないことをやる」だから、そ



押す長さで攻撃やジャンプが変わる、特殊なボタンを採用していた『超絶倫人ベラボーマン』。もちろんボタンも当時そのままで現役稼働中だ。



『アルゴスの戦士』は、稼働開始から約30年経つが一度も壊れたことがないそう。数多くゲームを見てきた天野館長も驚く、奇跡の一品なのだ。

の後の『ストⅡ』ブームでも、よそが1台しか入れないところを10台ずらっと並べたり。SNKの筐体でも5台並べたりしてた。「天野に行けば待たずにできる」というのを証明したかったのね。やりたいようにやって、結局そのまま勝ち抜いちゃったわけよ。そうしてるうちにメーカーさんから「天野さん、ロケテストやってよ」ということでいろいろなメーカーさんが来られたり、SNKも全盛の時でカプコンと競争やって、勝たなけりゃいかんからってことでうちの店だけはどこのお店よりだいたい15日間早く基板持ってきてくれて。よそにはないような、売り上げをテストするような店になったから、結局残っていったのかな。



天野ゲーム博物館名物、『グラディウス』シリーズ揃い踏みのコーナー。1コインで何時間もプレイされる光景が、ここでは当たり前に見られる。

厳しく温かな館長にゲーマーは育てられた

──80年代は、ゲームセンターは怖い場所のイメージがありましたね。

天野　それはもう、すごい時代だったんですよ。中学生が、高校生の通ってる子に足出すんですよね。それで通せん坊して「金貸してくれ」とか、そういう時代。そういうことがあると「二度と来るな！」って追い出したり。あとは、負けると腹が立って機械を蹴る子とかね。それも引っ張り出して「もう来るな」と。そういう、どこよりも厳しいお店だから残ったのかな。素行の悪い人はまず入れない。タカリをするような子はすぐ外に引っ張り出しちゃう。

──安心して遊べる環境だったんですね。

天野　よそにはない温かさがあるのかな。今から30年くらい前か、日清のカップヌードルとUFOをお客さんに作ってあげるように始めたら、そのうち「イカ焼きそばがいい」だのリクエストが増えてきちゃって、それに対応したりね。その頃はゲーム機もテーブル筐体だから、食べながらゲームもできて。非常にいいムードの中で遊べたのは、何とも言えない親しみがあったんじゃないのかな。

店は開けるやいなやお客さんいっぱいで、学校の帰る時間になったら、それこそ座るところないくらい。それでイベントを毎年やって、おでんやお汁粉をふるまったり。当時ナムコのお姉ちゃん、「ナムコ姉ちゃん」ってのがおってね、奥の方にカラオケのステージ作ってカラオケやったりね。大学生の子が、ステージ作りとか入場券作りとか、いろんなことを協力してくれた。

──それだけ盛況だったのは、館長のお人柄も大きかったでしょうね。

天野　人柄は厳しいオジサンですよ。こないだも十数年ぶりに来たお客さんが「オジサンまだやってる？」って言うから、「やっとるさ、お前らが来んようになったからやれるんだわ」って返したりね。

──ちなみに館長は、好きなゲームは何でしょうか？

天野　ナムコ系は好きだったね。一番最初にお店を盛り上げてくれたから。あの頃はナムコとタイトーだったからね。『インベーダー』

日本唯一（？）の会員制ゲームコーナーには不朽の名作ゲームたちが待つ！



館内奥にあるガラス張りのコーナーにはモノクロの『スペースインベーダー』や、ボディソニックも完璧な三画面の『ダライアス』など、特に貴重なマシンが設置されている。もちろんプレイも可能だが、中に入るには館長の審査をパスし、会員になる必要がある。



アフターバーナーII
（シットダウンタイプ）



スペースハリアー
（シットダウンタイプ）



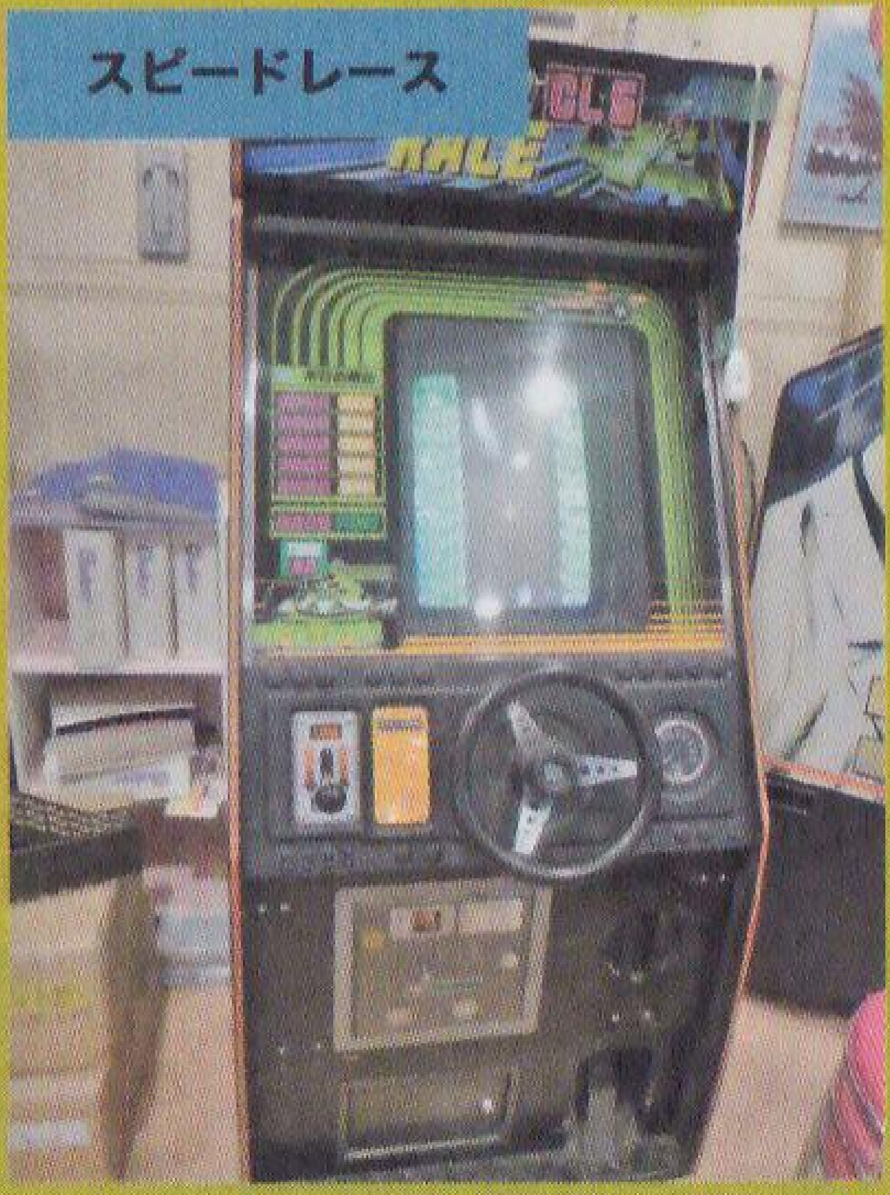
ダライアス

稼働中のゲームたち

- スピードレース
- スペースインベーダー
  （白黒／カラー）
- ゼビウス
- アルカノイド
- バトルフィールド
- アサルトプラス
- ダライアス
- ニンジャウォリアーズ
- スペースハリアー
  （シットダウンタイプ）
- アフターバーナーⅡ
  （シットダウンタイプ）
- クライムファイターズ
  （４人同時プレイ筐体）
- ゴルゴ13 奇跡の弾道



アサルトプラス



スピードレース



スペースインベーダー

すごいな、その後だと『ストⅡ』すごいな、『バーチャファイター』すごいなって、何がすごかったかっていうと、売り上げ。『バーチャ2』とか何台入れたって元取れちゃったからね。1台が60万くらいだけど、それを100万出して買ってた。1プレイ200円なのに『ストⅡ』の対戦より短くて数秒だから、入れりゃ入れるだけ儲かる。ただ、それらのゲームをどれだけ遊んだかっていうと、私が入る余地も触る時間もなかったね。たぶん、やっちゃうとのめり込んじゃう。負けん気の強さが、商売の方に向かってくれたからよかったのかもしれんね。

ゲーム博物館の由来は50円ゲームコーナー

――ゲーム博物館は、どういった経緯でできたのでしょうか?

天野 結局、20年くらい前、本館はナムコ、別館はタイトーで分けていた頃に、ゲームの競争になって、機械も年を取っていくから、面白半分に50円ゲームコーナーを別館に作ったの。インベーダーも、特殊レバーのやつも、何でも全部50円。

――50円コーナーのほうは、ちょっと古めのタイトルで?

天野 そう。そしたら50円コーナーの売り上げのほうが勝つのよ。倍遊べるから。それじゃあと思って、50円コーナーのほうの看板に「天野ゲーム博物館」と書いた。それを『ゲームストワールド』って雑誌が取材に来て、それを見たのかCBCテレビの『ミックスパイください』という番組で雨上がり決死隊が来て放送してくれて。彼らが吉本でもガンガン宣伝してくれて、盛り上げてくれたんですよね。彼らはまだぺーぺーだったし、私も「あんたたちに負けないものを作るからね」って、競争を共にしたわけね。それでほかにない外観、内容……とにかく素晴らしいものにしようってことで、日本一の建築メーカーに頼んで店を作り直したわけ。「お金のことは言わんから、とことん立派にしてくれ」と。

――お店を建て替えるときに、ここはどうしてもというこだわりはあったのでしょうか?

天野 いろいろ考えたよ。昔のゲームコーナーみたいに、古めかしい床や壁で、電球が少しあるだけのような、ものすごいレトロ調とか。でもそうすると、今から何十年経った時に置いてかれちゃうでしょ。それなら逆にしようと思った。豪華なガラス入れたり、よそじゃ真似できないことをして。

その頃は夢を全部やろうと思って、それがうまくこの時代に当たったのかな。特殊な部屋を作って、会員申し込みをして、それにパスした人だけを入れる、そういうシステムもテレビ局や雑誌社や、いろいろなところに気に入られたのかな。タレント連れてきて、ここの前でじだんだ踏んで「館長、扉が開かないよ」って言うから、「開かないよ、そこの申込書書いてパスしたら入れてあげるから」ってやり取りできることが、また話題になる。日本中、ほかにそういう店ないもの。ほかの番組だと「日本に会員制のゲームコーナーはあるかないか?」ってのをやってくれて、その後もそれとは違う方面で2回か3回か取り上げてくれた。変わり種の店だから、持っていき方がいろいろあるんだね。ほかにも、TKOの番組で『インベーダー』の開発者を連れてきて、対戦をしたり。その時に、『インベーダー』を開発した人(西角友宏さん)も「ここに『インベーダー』が残ってるなんて夢にも思わなかった」と言ってくれたね。

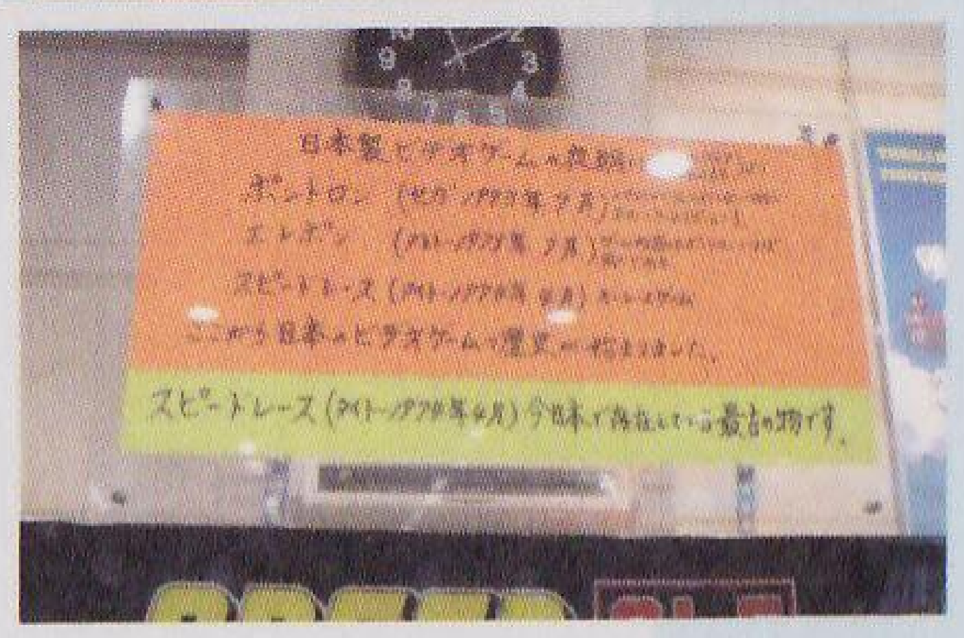
お宝は全部あるんだよ。買わなくても全部残ってるからね。人より先にゲームコーナーを始めただけに、人の持ってないもの全部持ってるわけで。

――ここに置かれている『スピードレース』なども?



テーブル筐体の上に置かれた扇風機も、どこか懐かしい光景で、ノスタルジックに駆られる。





筐体に張られた、館長手書きの説明文も天野ゲーム博物館の名物。読んでいるだけで知識が深まり、よりゲームが楽しめる。

天野　これは『インベーダー』以前だね。当時タイトーがリースしてたので、それがタイトーが撤退するときに「天野さん、買ってくれない？」って置いていったわけ。『ダライアス』とかも、資本投下で関係したところは全部。よそにないものを置いておくとね、やっぱり遊んでてくれるんだよ。今から18年前、店を直すとき『グラディウス』シリーズ全作を並べて、「日本中でも『グラディウスⅠ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳが遊べるのは当店だけ」って壁に書いたの。その頃はハッタリだったんだけど、今はそれがメインになっちゃった。

――『スペースハリアー』もほかではそう見ないマシンですね。交換用のモニタがなかなかなく、復活まで時間がかかったとか。

天野　20インチのブラウン管がなくて、6年間止まってた。20インチってちょうど中途半端なんだよ。それを、メーカーが捨てる20インチのブラウン管を12個取ってもらって、セッティングしたら動いちゃった。『スピードレース』も本当は20インチだからそのうち直したいんだけど、今はこれでも十二分に遊んでくれるからね。『ダライアス』は19インチで、これもまた中途半端。でもSNKのテーブル筐体を23台買ったら、これが全部19インチで。またブラウン管がめちゃくちゃモノがいいの。音もいいし、カード刺すところもついているし、言うことない。店の入り口近くに「10万円で売ります」って書いて置いてあるんだけど、もったいねえから売るのやめた。

――売るといえば去年、何台かゲーム機をオークションで売却されていたときは「天野ゲーム博物館は大丈夫なのか？」と心配される声も多くありました。

天野　すごい反響だった。未だにネットでお店を調べると「閉店」とか「辞める」とか出るし、メーカーさんまでみんな来たもんね。だけど、ダブついたのを売っただけだよ。例えば『ダライアスⅡ』だと、三画面は欲しいけど二画面のほうはいらんわけ。『ウォーリアーブレード』も同じだね。『ガントレット』も、うまいと1日遊べるゲームだから私としてはかんばしくない。特殊レバーの『ロストワールド』は、当時なんか1日のうちに何度もコンパネを開けなきゃならなかったくらい壊れやすい。日本に一台だったけど、ループレバーの『アルティメットエコロジー』も同じ。横にボタンのついてる『ムーンクレスタ』や、2本レバーの『空手道』もだな。今から店に5年間置き続けたらの売り上げと、今のままの筐体で売ったらいくらになるか、その天秤の結果なのよ。

「あと5年」はどこまでも
今日も博物館は開店する

——これだけお店を長く続けてこられた理由とは、何でしょうか?

天野　結局、いろんなことをとにかくやってきて、どんな商売も疲れることばかりだけども、今になってみると、何となくやってみたこの商売が俺に一番性に合ってるかな、ということだよな。たとえばお客さんがいくらたくさんおっても、私はこうやってお客さんとしゃべってたり、2階に上がって食事したり、お風呂に入っちゃおうと自由。用事があればピンポンと呼んでくれるからね。みんなゲームに熱中しちゃってるから、かえってしゃべりゃ邪魔って言われちゃうし。

——今後、お店はどんな展開を考えておられますか?

天野　こないだタブレット買って、まだあまりやれてないけど、「これが入ってるよ」って配信できるようになれば、もっとお客さんがコンスタントに増えてくると思うんだよね。来たお客さんが自分で撮って配信したり、「行ってきたよ、良かったよ」って伝えたりしてくれるのもいいけど、やっぱり天野ゲーム博物館から発信するほうが信頼性がある。

それでも、もう私79歳なんですよ。あと5年で84歳だよ。84歳でゲームコーナーやってたらみんな笑うんじゃないかと思うんだけれども。それでも結局ね、最後の最後まで残りたいわけ。今、メーカーは新しいゲーム出さないし、買うわけじゃなく配信のゲームが増えてきてる。何しろ去年の潰れたゲームコーナーの数が250軒。今年も、1月2月は数えとったけど面倒くさくなってやめた。家賃払ってやってるところはもう絶対続けていけない。だけど私のとこだと自分の家だし、応援団もすごく多いしね。

——応援団というと、お店の常連さんとかも含めてでしょうか?

天野　昨日でも、うちに泊まって行ってくれて、ここから会社行く人とかね。「3日来ないと、オジサンが死んでるといかんから」と来てくれてね、いろいろ手伝ってくれて。毎週土曜日になると遠くから手伝いに来てくれる子とかね。潰れてもらっちゃ困るからってお客さんもずいぶんあるわけだよね。

どうも私が強情でいかんのは、この前も「東京から行くんでこのゲームを入れておいてくれ」ってお客さんに言われたんだけど、悪い性分で「そんなワガママ聞いとれるか」と言いながら、ちゃんと頼まれたゲームを入れてる。これが逆らいもせんようになったら終わりだな。

——逆らう姿勢を持ったまま、客としてはこれからも長く続けていただきたいです。

天野　あと5年、どこのどういうゲームコーナーが生き残ってるかはわからないけど、うちはレトロの店で生き残りたいなと思ってるよ。あと5年って言うとお客さんから「去年も「あと5年頑張る」って言ってたよ」と言われるけど、毎年5年、5年でどんどん延びていったら、本当ありがたい。私の母親が今101歳なんで、うまくそこまで私も行ければ、お化けになれるなと思ってて。まだまだ夢はある。もし150歳まで生きられたなら、何やってるかわからないね。



JALECO

ジャレコ音ゲー大全



1999〜2000
Rock'n Tread



1999
VJ



2000〜2001
DREAM AUDITION



1999〜2000
Stepping Stage

1990年代後半から日本中のゲームセンターに吹き荒れた音楽ゲーム旋風。そんな音ゲー黎明期を盛り上げながらも、メーカーの消滅という憂き目のために市場から姿を消したジャレコ製音楽ゲームたち。

まだ「音楽ゲームとは何か」というフォーマットが定まっていないがゆえに、試行錯誤が繰り返されていた当時においても革新的、挑戦的な内容といえたジャレコ製音楽ゲームを、今あらためて振り返る！

構成・取材＝有田シュン　（シティコネクション）P.93〜97、P.100〜103
構成＝ヤマベソウタ（シティコネクション）P.98〜99

VJ シリーズ

AC

■1999年　アーケード
VJ
VJ/Dash
レイブマスター



90年代末期の音楽ゲームブーム真っ最中に投入されたジャレコ音楽ゲーム第１弾にして、空前のヒットシリーズ！　音楽を操るDJと映像を操るVJを兼任し、フロアを盛り上げよう。

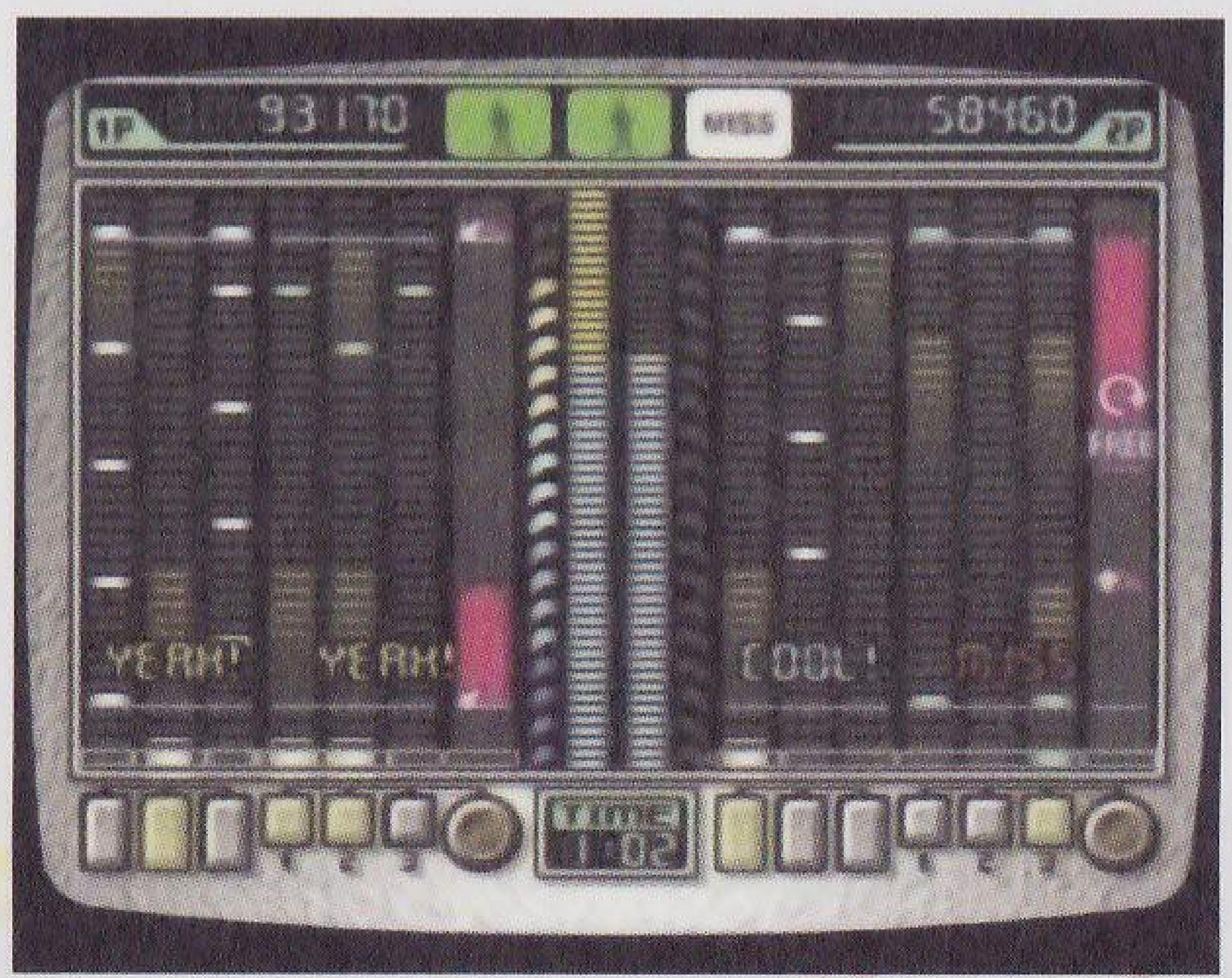
音だけでなく映像も！ 贅沢な第1弾タイトル！

音楽ゲームの先駆者『ビートマニア』がDJ体験ゲームなら、こちらはVJを疑似体験させることを目的とした音楽ゲームだった。VJとはビデオジョッキー、もしくはビジュアルジョッキーの略称。さまざまな映像を組み合わせたり、エフェクトを重ねることで視覚的にフロアを盛り上げるパフォーマーのことだ。クラブカルチャーが急速に広まりつつあった当時、DJのプレイに合わせて即興的に映像を組み合わせていくVJスタイルが流行していた。

ゲーム内容は、画面に現れるポイントをタイミングよく押したりハンドルをスライドさせることで、音楽演奏と映像切り替えを並行して行うというもの。VJゲームと言いつつ、演奏要素が含まれているのはご愛敬である。いかにもクラブで流れていそうなオリジナルのダンスミュージックのほか、『Y.M.C.A』『宇宙のファンタジー』など70年代にディスコを沸かせたスタンダードナンバーをクラブ向けにアレンジしたカバー曲などが収録楽曲としてラインナップされていた。

このシリーズ最大の特徴は、筐体上部にセットされた三つのモニターである。プレイヤーが映像ボタンを操作すると、ここに表示される映像が切り替わることになる。『VJ』というタイトルにふさわしい演出と言えるが、最大の難点はプレイしている本人は、ゲーム画面から目を離せないため映像を見ることができないという点だ。まあ、VJは観客を映像で沸かせることが仕事なので、後ろのギャラリーを盛り上げるという意味では正しいVJのスタイルとも言えるが、ちょっぴり残念な気分になったプレイヤーも少なくはないと思う。

本作は音楽ゲームブームの波に乗り大ヒットを記録したという。その後も、映像ボタンを押すと音も流れるようになった『VJ／dash』。演奏要素を排除し、純粋に映像を操作することに特化した『レイブマスター』といった続編がリリースされた。残念ながら3作でシリーズは打ち止めとなってしまったが、映像を操作するという発想を受け継ぐ音楽ゲームは今も存在していない。本作ならではのオリジナル要素は再評価されてもいいと思うのだが、いかがだろうか？



基板の性能上、30フレームまでしか出せなかったため、ポイントの動作がカクカクしていた。

ジャレコ音ゲー解説②

ステッピングステージ シリーズ



『VJ』に続く音楽ゲーム第2弾は、定番ディスコソングで踊りまくれるダンスアクションゲームだ！アーティスト出演のPVも収録で、プレイヤーのテンションもアゲアゲの、これまたヒット作だ。

AC
■1999年　アーケード
ステッピングステージ
ステッピングステージSpecial
ステッピングステージ2 SUPREME
ステッピングステージ3 SUPERIOR

PS2
■2000年　プレイステーション2
ステッピングセレクション

誰もが知ってるヒット洋楽で心行くまでダンスを踊れ！

ジャレコ音楽ゲーム第2弾は、足元の6つのパネルを踏んでダンスを踊るアクションゲームだ！このパネルがサークル状に配置されていることで、プレイヤーの動作に円運動を取り入れやすくなっている点がポイント。これは、派手なダンスパフォーマンスをしたいプレイヤーにとっては嬉しい設計だったはず。そして、音楽ゲームと言えばプレーできる音楽も重要だ。本作は『ジンギスカン』『ハロー・ミスター・モンキー』などお茶の間でも流れる往年の名曲ディスコソングのカバーだけでなく、当時ヒットを記録していたボーカルグループ・Stepsの本人が出演するPV&原曲が使用されていた点には注目したい。国内アーティストならまだしも、世界的に人気のアーティストが登場する音楽ゲームは、当時としては本作以外には存在しなかったため、そのインパクトは非常に大きかった。後に続くシリーズでも、スキャットマン・ジョンやバックストリートボーイズなど、タイアップアーティストが妙に豪華なのが本シリーズの特徴だった。

その後、短期間に続編が続々とリリースされたほか、PS2のロンチタイトルとして移植作『ステッピングセレクション』が発売されたことからも、当時の人気ぶりがうかがえる。



左右の足に対応した赤、青、黄のパネルを踏んでステップを踏もう。パネル部分と台の段差が大きいので、踊っているとつまずいてしまうプレイヤーも少なくはなかった。



収録曲の大半がタイアップ曲とカバー曲だった。誰でも知っているディスコナンバーが多く、幅広い層に受け入れられた。

ジャレコ音ゲー解説③

ロックントレッド シリーズ

第3弾はバンド演奏をシミュレート！　手元でメロディ楽器を、足元でドラムを演奏する一人セッションが本作の売りだ。その姿はチンドン屋……？　いやいや、クールなバンドマンだぜ！



■1999年　アーケード
ロックントレッド
ロックントレッド2
ロックン3
ロックンメガセッション
ロックン4

AC

※『ロックン4』の発売元はPCCW Japan（パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン）

■2000年　プレイステーション2
ロックンメガステージ

PS2

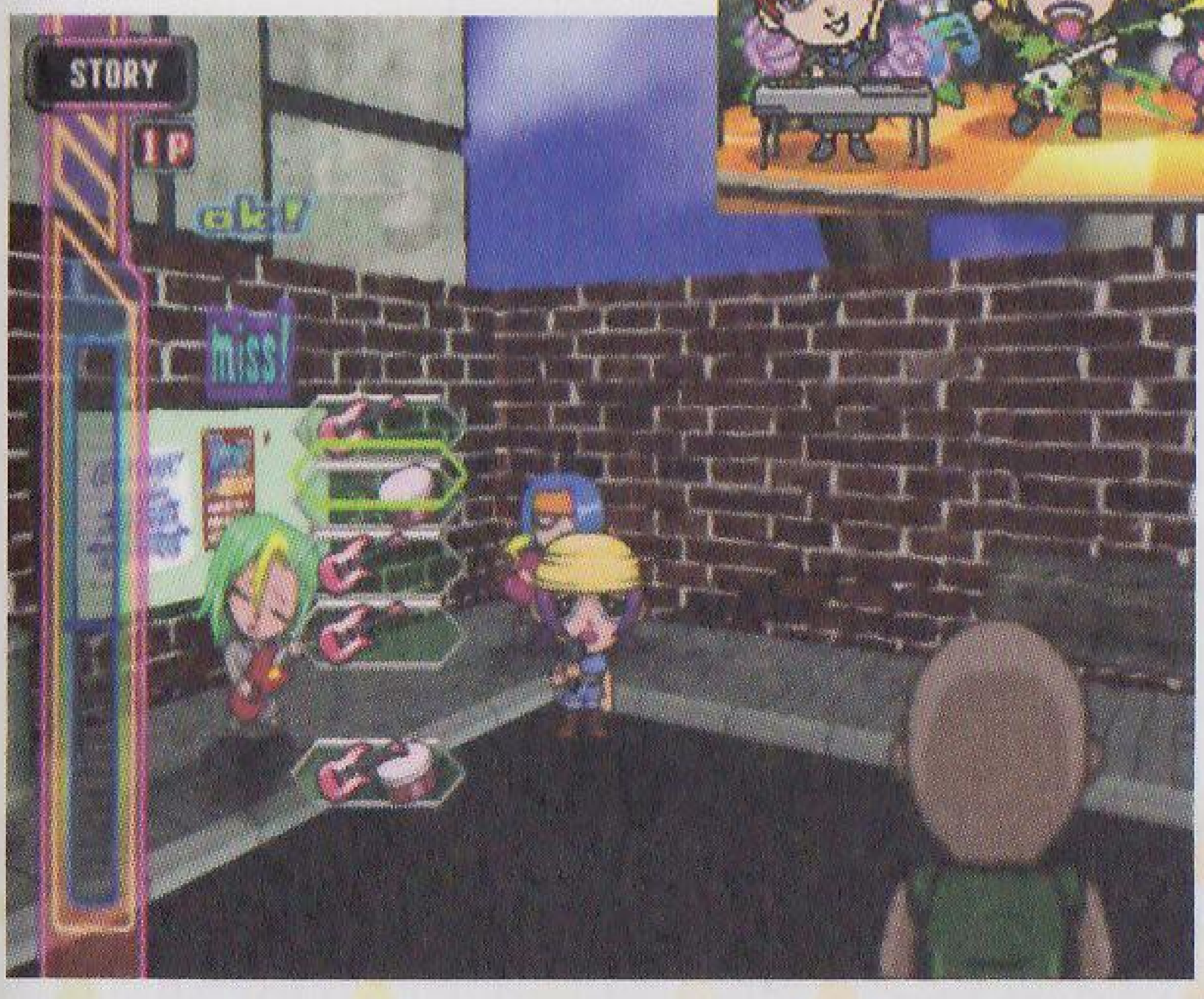
誰もが知ってるあの曲をお手軽に演奏できちゃう！

VJ、ダンスと来たら次はバンドだ！　ということで、ジャレコ音ゲー第3弾として登場したのは、バンドを〝一人で〟疑似体験できる『ロックントレッド』だ。本作はこの〝一人で〟というのがポイントで、プレイヤーは手元のスイッチでギターやキーボードなどのメロディ楽器を奏でつつ、足元にあるペダルでドラムビートを刻むことになる。「二つの演奏を同時に行うなんて難しそう」と思うかもしれないが、基本的に操作はスイッチを左右に動かしつつ足踏みするだけ。実はそんなに複雑な動作は要求されないのでご安心を。例えるなら、コンサート会場やカラオケボックスで音楽に合わせて手拍子を打つ、くらいの感覚でお手軽にバンド気分を味わえるのだ。

そしてプレイヤーが演奏する音楽は、J-POPの新旧名曲たちである。GLAYやモーニング娘。など、当時のヒットメーカーたちだけでなく矢沢永吉やレベッカなど、当時からしてもちょっぴり懐かしいアーティストの楽曲も大量に収録。もちろん全曲とも匿名シンガーによるカバーではあるものの、当時、人気のJ-POPを演奏できる音楽ゲームはほかにはほぼなかったため、本作は音楽ゲーム初心者にとっても非常にとっつきやすい存在であった。アーケードとコンシューマ合わせて6タイトルもリリースされたのも、反響の大きさゆえではないだろうか。



各楽曲とも、演奏できるメロディ楽器はギター、ベース、キーボードの中から自由に選択できた。ドラム演奏は、足のペダルで固定されていた。



PS2版『ロックンメガステージ』はグラフィックが大幅に強化された。3D空間の中で、キャラクターがバンド演奏をするぞ！



ジャレコ音ゲー解説④

ドリームオーディションシリーズ

ジャレコ音ゲーのトリを飾るのは、公衆の面前で歌を歌うという高難度なプレーを強いられる、歌ゲーだ！　エイベックス・グループとタイアップして実際にオーディションも企画されたそうだが……。

AC
■2000年　アーケード
ドリームオーディション

PS2
■2000年　プレイステーション2
ドリームオーディション
■2001年　プレイステーション2
ドリームオーディション2
ドリームオーディション3
DREAM AUDITION SUPERHIT DISC1
DREAM AUDITION SUPERHIT DISC2

※2001年以降の発売元はPCCW Japan
（パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン）

必要なのは己の声だけ！ 実は高難度な歌ゲー出現！

本作が登場した2000年は、一連のタイトルをやり込んだ音楽ゲームファンに向けて、ジャンル全体が「より複雑」で「より高難度」の方向性に突き進みつつある時期だった。そんな中、ジャレコは「歌う」だけ、という非常にシンプルな本作を発表した。

遊び方は、筐体の中央に立てられたスタンドマイクの前で、譜面どおりに歌を歌う。それだけだ。しかし、このままだとただのカラオケになってしまう。そこで本作は、歌っているといきなり曲のテンポやキーが変動するというビックリドッキリなギミックを取り入れている。そのおかげで一筋縄ではいかない難度となってしまったわけだが、ゲームセンターのど真ん中で歌を熱唱するという行為そのものが超絶高難度な行為である。楽しめる人と、絶対に無理！ という人に二分された問題作ともいえる。ただしPS2版が5タイトルもリリースされていることから、おそらくパーティゲームとしての需要はあったのだろう。狙いどころは悪くはなかったようだ。

なお本作は音楽レーベル・エイベックスとタイアップし、高得点獲得者はジャレコ主催のオーディションに参加できる権利が与えられる……という企画もあったそうだ。それで実際にデビューした人がいるかどうかは不明である。



プレイヤーが発する声の高さによって画面上のマークが上下する。そのマークが、譜面の上を通過すると得点が加算されていくぞ。カラオケの要領で歌っていこう。



PS2版ではマイクを使わず、一般的なリズムアクションゲームのような遊び方も可能。

20代ライターが
ジャレコ音ゲーに初挑戦!!

前知識ナシ！　思い入れナシ！　20代現役音ゲーマーがジャレコ音ゲーに挑んでみた！

写真＝米澤精二郎



現在ではアーケード筐体は極めて貴重な存在だとか。今回は当時の環境を専用周辺機器で再現。

歌って踊れるジャレコ音ゲー その真髄に迫る！

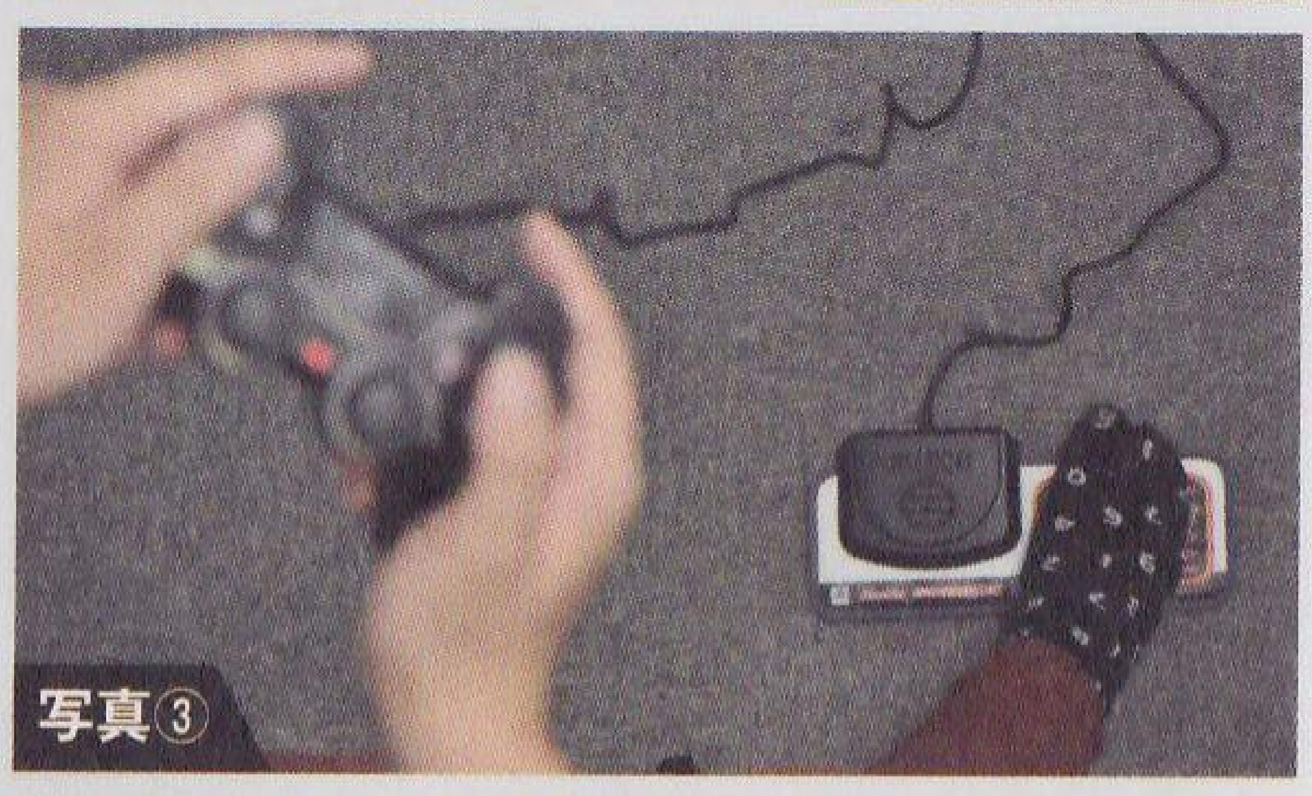
7月某日。所属する編集プロダクションの会議室に呼び出された筆者に3本のPS2ソフトが手渡された（写真①）。どれもジャレコの音ゲータイトルの家庭用版である。これらが世に出た00年当時、筆者は小学生。田舎に育ち、ゲーセンとは縁遠い生活をしていたため、いま目の前にあるゲームとの接点などあるはずがない。そんないまいちピンと来ていない筆者に先輩ライターから「遊びつくすまで帰れません！」というステキな通告が。かくして、20代ライターによる暗中模索の挑戦が始まった。

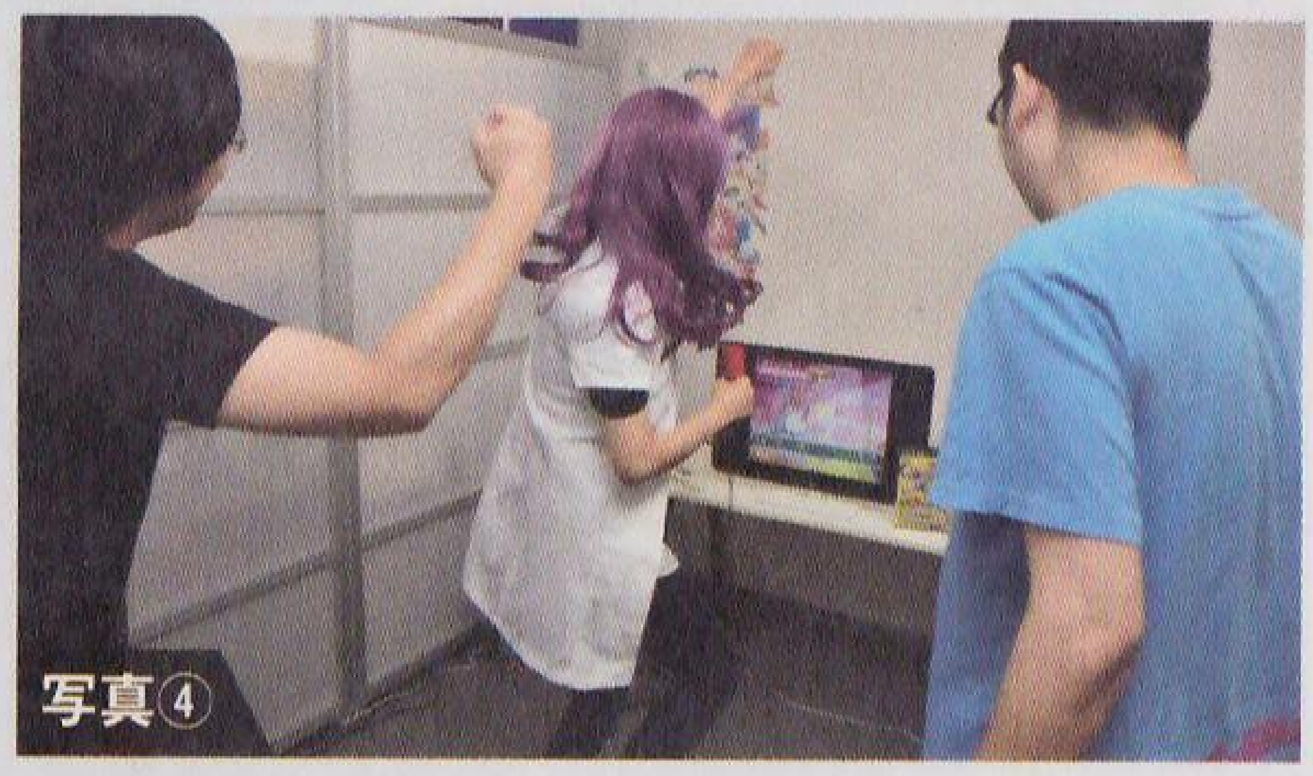
一応筆者は、現在のロケーションで遊べる音ゲーについてはひとおおり経験済みだ。むしろ多少は腕に覚えがあると言ってもよい。しかしそんな自信はすぐに砕かれることになる。まず挑戦したのはダンスゲーム『ステッピングセレクション』だ。本作は専用マットを用いることで、アーケード版と同じく足でプレイすることが可能となる（写真②）。画面には2つのレーンがあり、そこへ足元のマークに対応した3色の指示が流れてくるので、タイミングに合わせてマットを踏む。というわかりやすいルールとは裏腹に、いざプレイしてみると、これがまったくもって直感的に動けないのである。色に対応した足元の位置を瞬時に判断しなければならないのだが、たとえば赤と青が同時に流れてきたとき、どちらの足で、どのマークを踏むべきかという一瞬の逡巡が生まれる。反応できるのは四分のリズムが精いっぱいで、八分のリズムや色違いの同時押しが続くと、途端に混乱してしまう。収録されている楽曲は、筆者でも聞いたことがある往年のディスコソングばかりで、なんだか気持ちは高揚するのだが、四肢の動きは生まれたての小鹿という残念さよ。しかし、プレイし続けるうちに未知の感覚に包まれることがあった。思考を介することなく、色を足の動きに変換するというかつてない神経伝達に成功する瞬間が度々あったのだ。音ゲーに限らず、ゲームをしていて無意識的に手が反応する"覚醒状態"に突入するのはままあることだが、色と足の動きが結びついたのは初めての経験である。さっそくジャレコ音ゲーの深みを味わうことに。

　続いて挑戦するのはバンド演奏体感ゲーム『ロックンメガステージ』だ。手元のコントローラのボタンがギター、ベース、キーボードのうち1つに割り当てられ、足元の専用スイッチはドラムに対応（写真③）。2つのパートを1人で演奏できるというのがこのゲームの

醍醐味のようだ。ドラムは一定のリズムを刻み続けることが多いため、手元の演奏に集中すれば意外とクリアはできるのだが、やがて別の問題が浮上してきた。アーケード筐体でのプレイスタイルにならい、筆者も立ちながらプレイしていたのだが、軸足となる左足への負担がすさまじいのである。そこで、専用スイッチを右足のかかとで踏むようにしたり、全身の立ち方を変えたりと試行錯誤をした結果、ヴォーカリストスタイルへとたどりついた。少し大げさに足でリズムをとって、歌うような感覚でプレイすると妙にしっくりくるのである。複数の楽器を歌うように演奏するバンド人間の誕生だ！　初めはメロディとリズムのどちらに意識を持っていけばとも思ったが、このゲームが示すバンド体験とは、プレイヤーがバンドという集合意識そのものになることだったのかもしれない。自分でも何を言っているのかわからないが、そういうことにしておこう。ちなみに演奏が失敗したとき、客席からゴミが飛んでくるのだが、ゴミを投げられたことよりも、画面内のキャラが悲しそうな表情を見せることにショックを受ける。まさか音ゲーをしていてキャラに謝りたい気持ちになるとは思ってもみなかった。


写真②


写真③


写真④

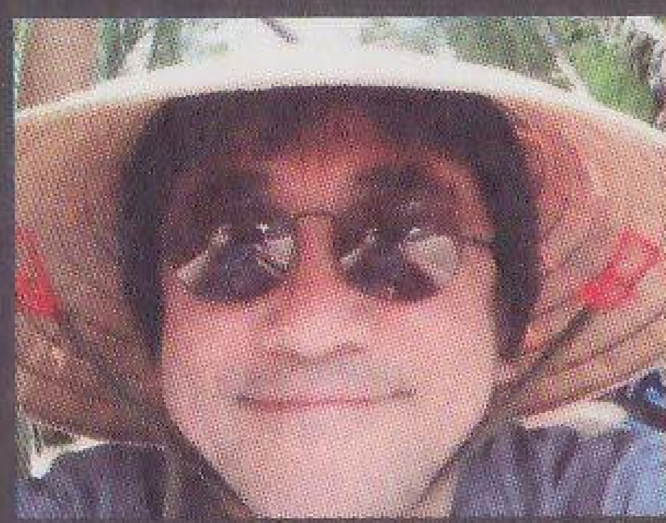
　次々と押し寄せるジャレコ音ゲーの衝撃に終始圧倒されっぱなしな筆者。手足を使ったプレイを続けていたため、肉体的にも疲労しつつあるが、最後はカラオケゲーム『ドリームオーディション』で気楽に楽しみたいところ。しかしここでいくつかの誤算が。まず、歌える曲がない。全100曲も収録されているにも関わらず、自分にとってはそのほとんどが懐メロの域を超えているのだ。その上、本作にはテンポが変化するモードと、伴奏のキーが変動するモードが搭載されていて、少しでも振り回されて音程を外すと容赦なく途中で強制終了という無理ゲーっぷり。サビだけ知っている曲もあるのだが、そもそもサビに辿り着けない。そんなジレンマに身悶えしていると、通りかかった先輩社員が筆者からマイクを奪い歌いはじめた。ただのカラオケではないため、やはり歌い切ることはできなかったのだが、急にテンポやキーが変わることが面白かったようで、ゲラゲラと笑いながら「やってみろ」と言わんばかりにほかの社員を呼び始めた（写真④）。会議室がすっかり賑やかになったところで、筆者は気がつく。ゲームクリアに固執するあまり、楽しむことを忘れていたのではないかと。そして、みんなでワイワイ盛り上がるカラオケ感覚、これが本来のジャレコ音ゲーの楽しみ方だったのではないだろうかと。思えば3タイトルとも、収録曲は時代を象徴するヒット曲ばかり。先輩社員たちが「懐かしい！」と口々に言っては歌いだし、ゲームからの無茶振りに騒ぎ立てる。この風景こそがジャレコ音ゲーの真髄なのかもしれない。先輩たちの歌にヤジを飛ばしながら、そんなことを思ったのだった。

ジャレコ音楽ゲーム

プロデューサーインタビュー

音楽ゲーム黎明期に、怒涛の勢いで新作を発表し続けたジャレコ。その仕掛け人である当時のプロデューサーが語る、ジャレコ音ゲーの裏表！

取材＝有田シュン（シティコネクション）



市﨑裕康
Hiroyasu Ichizaki

Profile　1990年代前半、情報誌の業界から転職、プロデューサーとしてゲームに関わる。ヒューマン、ジャレコ、サクセス、ガマニアにて、『VJ』などの音ゲーの他、コンシューマゲーム、プロレスなどのスポーツゲーム、Webゲームなどを開発。

ジャレコが音楽ゲームを作ったワケ

——音楽ゲームをリリースし始めた98年頃、ジャレコのアーケード部門はどんな状況でしたか？

市﨑　特にアーケードの新作は作っていなかったと思いますし、コンシューマも厳しいといった状況でしたね。そんな時にジャレコと複数のメーカーさんで組んで売れる音楽ゲームを作ったうえで、自分たちの持っているゲームセンターに置こう！　という協力体制を敷くことになり、ジャレコはその先陣を切る形で『VJ』をリリースした形になります。そういう事情があったので、協力していたメーカーさんの系列ゲームセンターに『VJ』を入れてもらうことができました。

ちなみに『VJ』の開発期間は3ヵ月で、というオーダーが最初にありました。そこで、まずジャレコは足だけでなく手の動きも読ませるダンスゲームを、その後は網膜センサーや赤外線を使ったゲームも考えましたが、いずれもうまくまとまらず没になったんです。そんな時に、「今、VJ（ビデオジョッキー）って流行ってるじゃん。その要素ってゲームにはないじゃん」とスタッフの一人が言い始めて、『VJ』にたどり着いたわけです。

——『ビートマニア』のカウンターとして、すぐに『VJ』に向かったわけではなく、一度試行錯誤をしたうえで『VJ』が生まれたんですね。

市﨑　グルッと一周した結果、似たようなものになっちゃいましたけどね（苦笑）。

開発は基板を作る暇がないから、既存の基板を流用するところから始まりました。そして映像を制御するために、筐体の中にパソコンをそのまま入れました。ただパソコンは振動などにも弱いので、試行錯誤してましたね。そして電源を入れると画面にはパソコンの起動画面が映るのですが、それはちょっとマズいだろうということで、モニターは電源を入れてから数十秒後に映るように設定をしました。ちなみにモニタは、ジャレコが昔に買ったものが山のように余っていたので、それを再利用しています。

——ものすごい力技で生み出されていたんですね。

市﨑　そうなんです。映像も、当時付き合いのあった広告代理店がそろえてきた安く使えるモデルさんを使って、売り出し中のカメラマンさんとディレクターさんに撮影してもらって、編集も一晩で仕上げてもらう、という突貫作業的な感じでした。

楽曲も版権は押さえたんですが、オリジナル音源が使えなかったので全部打ち込み。これをやってくれたのが、TKOさんという方で、アレンジも作り直してもらいましたし、歌も雰囲気の似た声の人を六本木のカラオケとかでスカウトして、その人に歌ってもらったりしました。

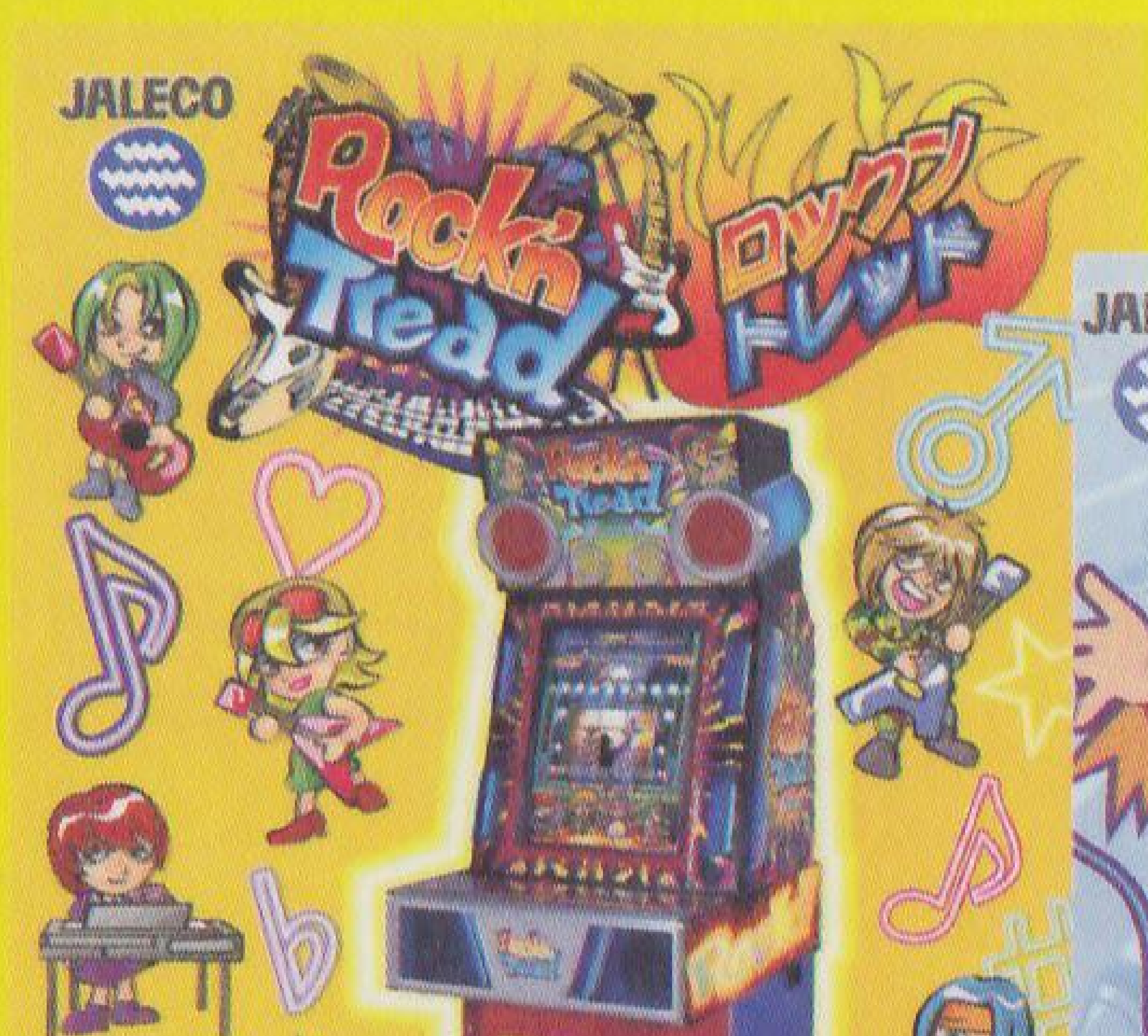
発掘！ジャレコ音ゲーのチラシ



プレイステーション2版『ドリームオーディション』チラシ。パーティゲーム要素を前面に押し出している。



『VJ』の特徴である、三画面の映像をフィーチャーしたチラシ。黒を基調にした、クールなデザインだ。



ポップなデザインの『ロックントレッド』チラシ。本作の売りであるバンド体験が強調されている。



ジャレコ音ゲーの最終作となったのが本作『ドリームオーディション スーパーヒット』。当時のヒット曲がラインナップに並んでいる。

ゲームそのものの制作は、自分と宣伝部長がコンビを組んで進めました。彼が音楽を担当して、僕が画面をやるという感じです。まず、どうやってゲームの譜面を作ればいいかわからなかったので、毎日ゲームセンターに通って研究していました。「こうやって作るのか～（笑）」って。

――『VJ』の市場の反響はどうでしたか？

市﨑　良かったですよ。100万円以上する筐体が1000台以上売れましたから。この後、『VJ』が売れたから次も出そうという流れになりました。そんな時にダンスゲームが市場に出てきました。ジャレコは足のパネルを6つにすることでダンスに回転する動きなどを作り出せるようになり、よりかっこよく動きをアレンジできるから面白いんじゃない？　と考えました。

当時、『ステッピングステージ』をロケテに出すと、大学生とかが携帯電話で「ジャレコの音ゲーが

あるぜ」って言いながら列を作る光景も見られました。「あっちよりも面白い」みたいな評判も出たりして、してやったりという気持ちでしたね(笑)。

――『ステッピングステージ』では、さまざまな版権曲が収録されていましたね。しかも、アーティスト本人が映像付きで出てきたのは当時、かなり衝撃的でした。

市﨑　Stepsでしたっけ。当時、けっこう流行ってましたよね。実はジャレコの宣伝部にソニーで働く友達を持つ社員がいて、プロモーション扱いで、タダで使えるという話になったんです。

――そのほか、ビレッジピープルやジンギスカン、スキャットマンなど、ちょっと懐かしい、みんなが知っている版権曲が多く収録されていたのが印象的でした。

市﨑　これには悲しい現実があって、当時、最新のダンスミュージックの権利は全部、ほかの音楽ゲームを出しているメーカーさんが押さえていまして……。だから押さえられていない曲の中から、ヒット曲を集めなければならなかったんです。だから、ポジティブに考えるとうまいこと棲み分けができたと思います。これも『VJ』ほどではないにしろ、かなりの数が出たと思います。

今語られる、「あの」裏話

――その後、ジャレコの音楽ゲームは『ロックントレッド』を経て、『ドリームオーディション』で一度終幕を迎えてしまいます。

市﨑　『ロックントレッド』はキーに触らなかったら何も音が鳴らない、という実際に演奏する感覚を求めるというのが企画の始まりでした。本作では、元ミュージシャンの宣伝部長が頑張ってライセンスを取ってきてくれました。

　そして『ドリームオーディション』は今だから言いますけど、苦肉の策でした(笑)。もう音楽ゲームでやることなくなって、最初はどうしようかと悩みましたが、そこで思いついたのが、歌っている時にいろいろとイベントが発生するというものでした。僕が小さい頃からNHKの『のど自慢』やバラエティ番組で活躍されていた横森良造さんというアコーディオン奏者の方が、人が歌っている時に、いきなり伴奏のキーやテンポを変えるということをやっていたんです。それをゲームでできないかと思い、実際に横森さんにアレンジを依頼しに行ったんですよ。その結果、実際にどこでどうキーを変えたら人は戸惑うかとかを横森さんに考えてもらうことになりまして、『ドリームオーディション』は、キーやスピードの変化にうまくついていけるか？　というゲームになりました。

　『ロックントレッド』はまだ何とか黒字だったんですが、『ドリームオーディション』はあまりヒットはしませんでしたね。それに筐体が巨大になってしまったうえに、著作権料を支払わないといけないという都合で歌える曲が少なくなってしまって、正直、当時はここで限界を迎えた感がありました。

――ここまでお話を伺ってみると、ジャレコの音楽ゲームはジャレコなりのオリジナリティを追及していたことがわかります。

市﨑　そう思います。僕としては、他社のものをパクった覚えはありません。『VJ』では、よく自分の操作している映像がプレイ中は見えないと言われたりもしたんですが、あれは自分のプレイを後ろのギャラリーに見せるものだからです。見られることを意識して、カッコよくプレイしてもらうという遊び方を提案しています。だから、そこも他の音楽ゲームとはコンセプトが違います。

――ただこの時期、ジャレコがコナミから訴えられた、という初動のインパクトが強すぎたこともあり、ジャレコが安易にパクッて訴えられた、という風に今もゲームファンの間で語られがちです。

市﨑　まあ、あの頃はいろいろありましたからね。最終的にはお互

いに訴えを取り下げるという形でこの時は終わりましたが、そこまでは、なかなか記事にはならなかったんですよね。

―『VJ／dash』の後にリリースされた、映像操作に特化した内容の『レイブマスター』は、この騒動に対するリアクションですか？

市﨑　いえ、ただ続編がほしいという要請に応えただけです。まあ、まったく意識してないと言えば嘘になりますが。これならば文句は言われないだろう、ということは考えてはいましたが、それでゲームがつまらなくなるとどうしようもないので、実際はあまり関係ないと言えます。

―今、振り返ってジャレコの音楽ゲームは、どんな存在だと思われますか？

市﨑　コンシューマって売れなかったら、開発側は「営業が悪い」「宣伝が悪い」って文句を言えたんですが、アーケードは面白さと売り上げが直結するのでそういうわけにもいかない。だから、個人的には音楽ゲームを担当していた時期は、辛くとも楽しい思い出がありますね。

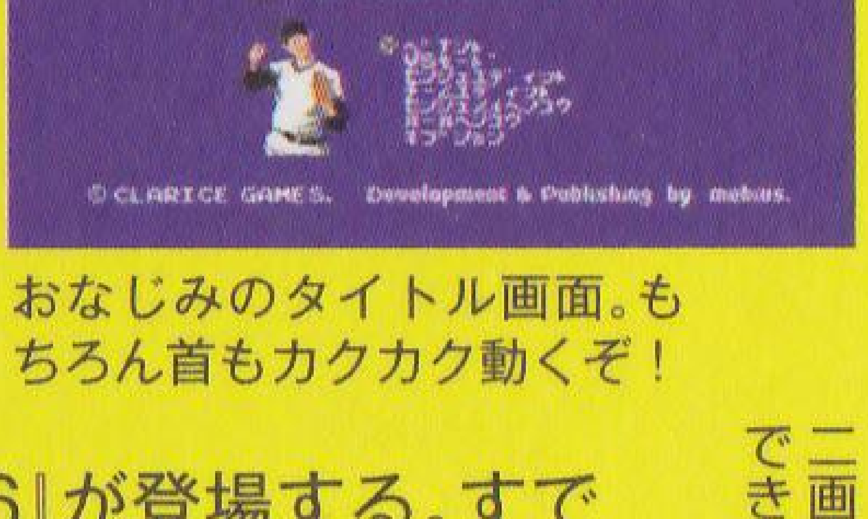
　また、当時、ジャレコはコンシューマもアーケードも売れるものがなくて、さらにアーケード筐体を作っていた木工とか設計の方が社員としてたくさんいたので、どうやってその人たちを食べさせていくかということを考えなきゃいけなかった。社内全体で、現状を何とかしないといけない。アーケードから撤退しようか……、という時期に出現した救世主。そんな印象ですね。

―今回は貴重なお話をありがとうございました！

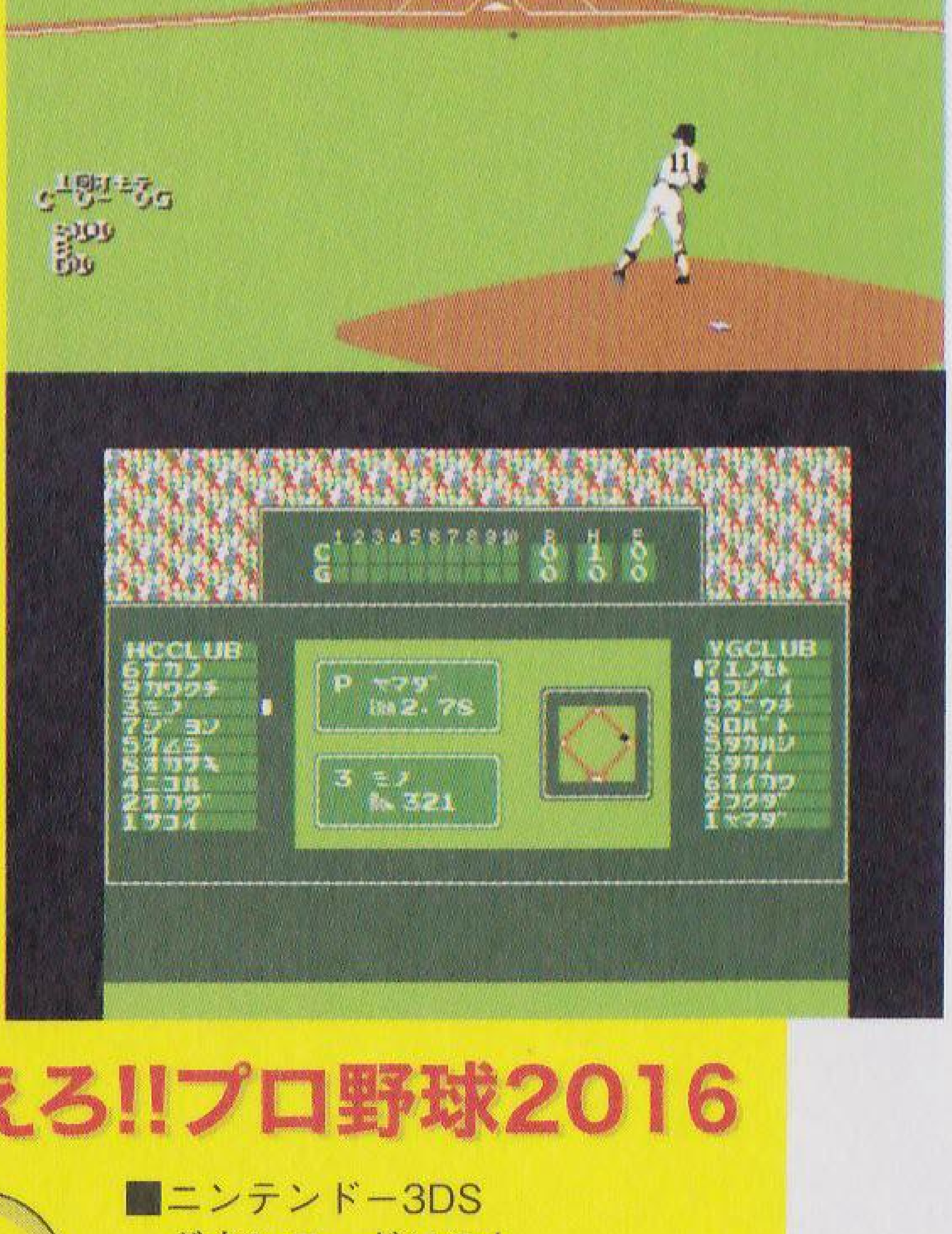
ジャレコ復活の狼煙!?

『燃えプロ』が帰って来た！

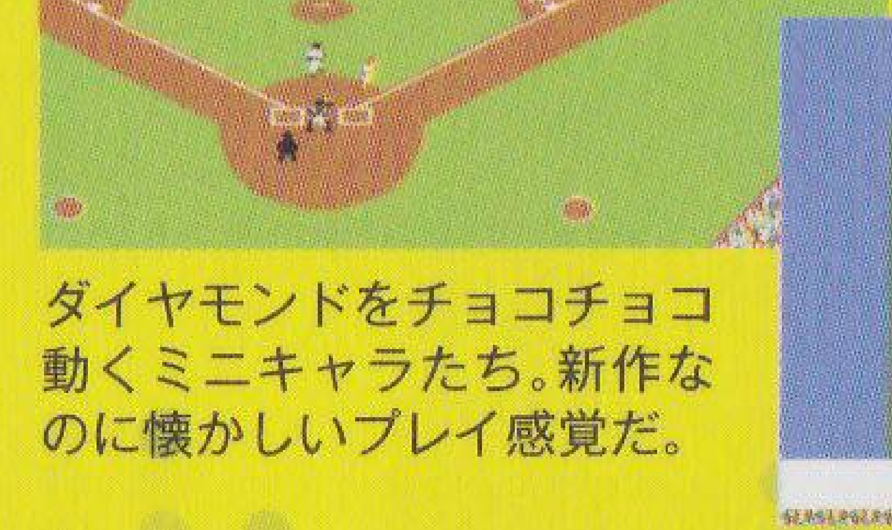
　今夏、ニンテンドー3DS用ダウンロードソフト『燃えろ!!プロ野球2016』が登場する。すでにリリースされているPS4版と同じく、チーム＆選手エディット、ジャレコチーム参戦、バントホームランなど燃えプロ要素のON･OFFに、アドホック通信による対戦プレーも新搭載！



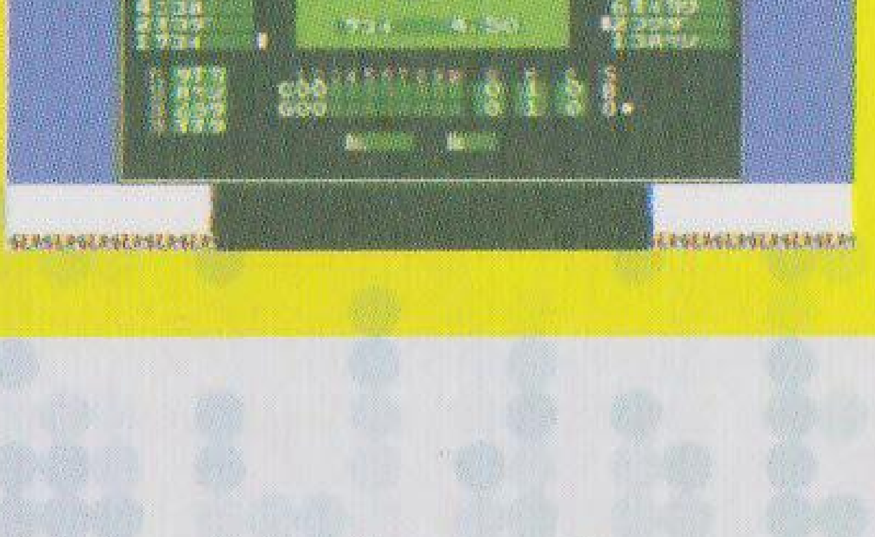
おなじみのタイトル画面。もちろん首もカクカク動くぞ！



二画面化されて情報を一目で確認できるので遊びやすくなった。



ダイヤモンドをチョコチョコ動くミニキャラたち。新作なのに懐かしいプレイ感覚だ。



選手交代やホームランなどの映像がバックスクリーンに表示され、気分を盛り上げる。

燃えろ!!プロ野球2016

3DS

■ニンテンドー3DS
ダウンロードソフト
■発売：株式会社メビウス
■発売日：2016年夏（予定）
■価格：864円（税込）

※画面は開発中のものです

これぞ誰もが納得のリメイク！

EVE burst error R

探偵モノの傑作が蘇る！　しかも原画は98版の田島直氏。知ってる人も知らない人も即プレイだ！

構成＝芹澤正芳（フリーライター）



Vita

Win

■PS Vita
初回限定版：7800円（税別）、
通常版：6800円（税別）、
ダウンロード版5800円（税別）
CERO D（17才以上対象）

■Windows Vista/7/8/10
初回生産版：7800円（税別）、
ダウンロード版5800円（税別）
推奨年齢 一般（18才以上推奨）

■発売元：El Dia

■発売日：2016年4月28日（発売中）

20年を超えて愛される探偵・捜査モノの傑作

『EVE burst error』といえば、故・菅野ひろゆき（剣乃ゆきひろ）氏の名前を一気に世に知らしめたあのアドベンチャーゲームの大傑作だ。初代となるPC-9801版の発売日は実に21年近く前の95年11月。その間、さまざまな機種に移植されているが、16年4月28日に発売されたWindows版とPS Vita版の『EVE burst error R』は、その集大成といえるもの。98版の原画を手がけた田島直氏が参加し、書き下ろしの完全新規カットが追加されているのに加え、サターン版の原画を使用したデジタルリマスター処理による高解像度化も行われている。音声はPS2版で再収録されたものを採用。初代から過去の移植作のいいところを合わせたまさに完全版といえる存在だ。コンシューマ版なので18歳未満禁止だった98版のアダルトなシーンはカットされている。なお、18禁版の『EVE burst error A』は今年11月に発売予定だ。



主人公の一人「法条まりな」。内閣情報調査室所属の1級捜査官。明るくてがさつ、下ネタも平気で言うが任務達成率99%という天才エージェント。

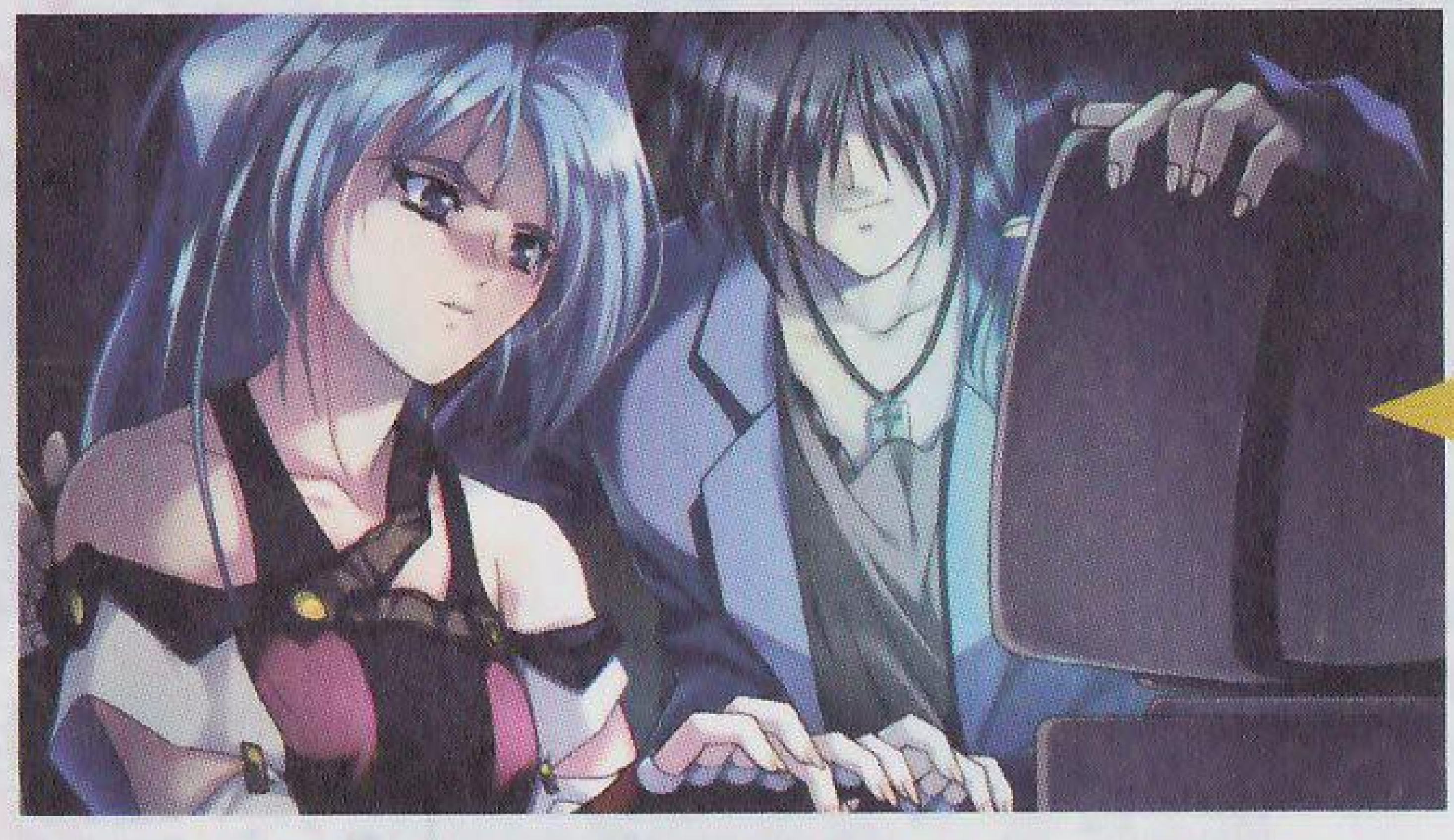
法条まりな



もう一人の主人公「天城小次郎」。確かな腕を持つ私立探偵で、女好きで猥談好き。何かととぼけてつかみどころの無い性格だが、情には厚く正義感は強い。

天城小次郎

二人の行動で事件が動くマルチサイトシステム



二人の視点を頻繁に入れ替えて情報を引き出す流れは、マルチサイトシステムならではの緊張感が味わえる名シーン。



まりなと小次郎が偶然同時に政府のデータベースにアクセスしたことで、お互い誰だか分からず協力することになる。

筆者は原稿執筆にあたり、20年ぶりにプレイしたが、「やっぱり面白い！」というのが素直な感想だ。本作最大の特徴といえるのが1級捜査官の女性〝法条まりな〟と私立探偵の〝天城小次郎〟、二人の主人公の視点を切り替えられるマルチサイトシステムの採用だ。片方の主人公だけプレイしていても、必ずどこから行き詰まる仕組みで、もう片方の主人公がアクションを起こすことでストーリーが進むというもの。面倒なようにも思えるが、例えば、とある事件の場面で法条まりなは現場を離れてしまったけど、残された天城小次郎はどうなるのよ～といった感じでストーリーが進むほど、それぞれの視点を切り替えて状況を確かめたくなるドキドキ、ワクワク感が味わえるのが最大の魅力といえよう。

このあたりは、システムありきで、それに合うストーリーを作ることが多いという、本作の98版のゲームデザイナー・菅野ひろゆき氏の姿勢が色濃く出ている。



初代『EVE burst error』にはなかったグラフィカルなマップが追加され、建物の位置関係が把握しやすくなり、移動しやすくなった。ヒント機能を利用すれば、次に移動するべき場所が点滅するようになり、スムーズにストーリーを進められる。



まりなと小次郎のサイトチェンジ（視点変更）は、右下のアイコンから実行できる。アイコンに色が付いていれば、サイトチェンジしてもストーリーが進む、逆にグレーになっていればストーリーが進まない状態であることが見た目でわかる。





98版、セガサターン版の原画を中心とした高解像度化とデジタルリマスターが行われ画面は格段に美しくなった（上）。さらに、初代の原画を担当した田島氏による新規のカット（左）も多数追加されているのも見どころだ。

謎が謎を呼び それが解けていく快感

ゲームシステムだけではなく、ストーリーやキャラクターも秀逸だ。とある人物の護衛任務を受ける法条まりな、とある絵画の捜索を依頼される天城小次郎、まったく接点がないように思え、序盤では、それぞれのストーリーとして進行するが、それが少しずつ接点が見えてきて、謎が解けていくのはまさに快感。だから、あの人物のセリフはおかしかったのか、まさかあの人があああだったのか、などなどパズルのピースがはまっていくような楽しさがある。エルディアという国の民主化に関する問題、外交問題、日本政府の立場、宗教観にオカルトなどなど、さまざまな要素が絡み合い、登場人物もそれなりに多く、それぞれが何のために動いているのかわからないようで、そのすべてが最終的には一つのことに集約されている流れは見事としか言いようがない。





悪漢に襲われているところを小次郎が助け、事務所の手伝いをすることになった謎の少女「プリン」。何か秘密がありそうだが、事務所の掃除をしたり、食事を作ったりとなかなかに可愛い。

ミステリー要素をぎっしり含ませつつ、銃撃戦のような場面では、テンポよく状況が変化して、おいおいどうなっちゃうのよと思わせてくれるとサスペンスの面白さもたっぷりある。そして日常的な会話ではボケとツッコミの応酬が繰り広げられることが多く、脱力感と緊張感の両方が楽しめるってのもいい。ちなみに、ゲームの進行は基本的に「見る・調べる」「移動する」「話す」といったコマンドの総当たり方式。あらゆるコマンドを選んで次へのフラグが立って、ゲームが進行するというスタイルは今となっては古くささを40歳近いオッサンの筆者でも感じてしまうが、「逃げる」だと「霊界」だの「宇宙」だの訳のわからないコマンドが山のように出てくるのは面白い。街のど真ん中で「脱ぐ」などユーモアたっぷりの選択肢にもちゃんと応えてくれる主人公たちを見るのも本作の醍醐味だ。なお、リメイクにあたり、ヒント機能が追加され、「移動」コマンド選択時

物語により引き込む味のある脇役たち

氷室恭子

教育監視機構エージェント「氷室恭子」。とある事情から天城小次郎と協力して事件を追う。ツンデレ



柴田茜

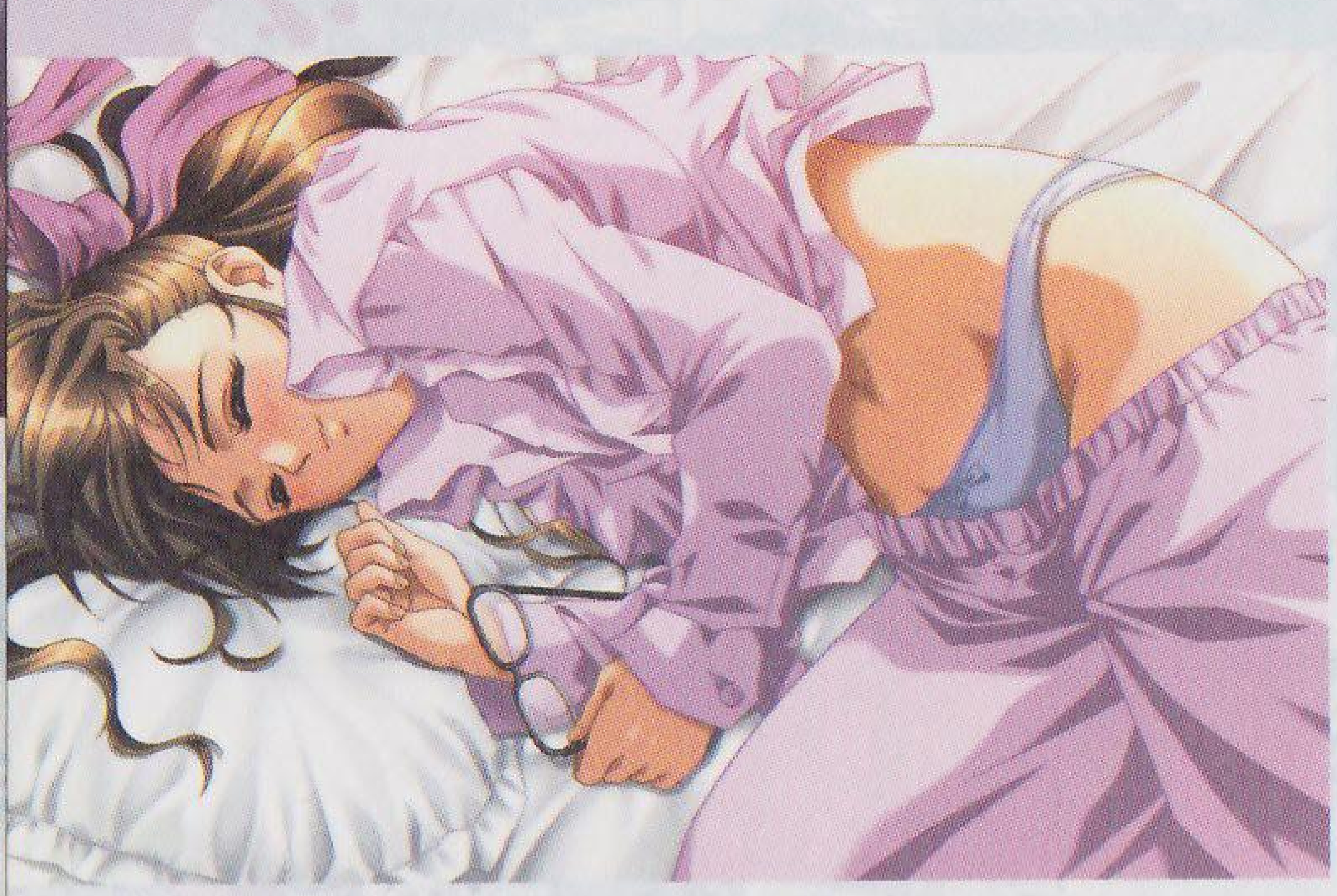
天城小次郎に絵画捜索の依頼を持ち込んだルポライター「柴田茜」。一人称が「ボク」のいわゆるボクっ娘



桂木弥生

桂木探偵事務所の所長「桂木弥生」。天城小次郎の元恋人。探偵としての腕は高い。こっちもツンデレ気味





に次にどこへ行けばいいのか点滅して知らせてくれたり、サイトチェンジ（主人公の変更）が必要なシーンでは右下のアイコンで知らせてくれたり、シナリオ状況が把握しやすいセーブ画面になったりと旧作に比べて格段にプレイしやすくなっている。

主人公たちの性格もいい。法条まりなも天城小次郎、明るい性格だがぶっきらぼうですぐに文句や皮肉を言うタイプで下ネタもかましまくるが、いざというときには頼りになるスゴ腕。そして情にも厚く、単純な損得勘定だけでは動かないあたり、まあ探偵モノではお約束ともいえる設定ではあるが、それがまた気持ちいい。いろいろゴタゴタしていて、周りの人たちもピンチになったりしてるけど、最終的にはナントかしてくれるんだろ、という安心感がある。最後には水戸黄門が印籠を出す的な感じで。それだけに、あっさり敵に捕まったりすると「おいおい大丈夫か。アンタはそんな簡単にやられちゃダメだろ」なんて思ってしまうわけだが、それもまたよしということで。

今回で実に6度目の移植になるため、正直「またか」と思う人もいるかもしれないが、デジタルリマスターされた画面は美しく、ストーリーも98版やサターン版に近く、あれやこれやという手も加えられていない。往年のファンはもちろん、本作をプレイしたことがない人にも「これなら大丈夫」と自信を持って言える完成度だ。

これほど多種多様な機種で出ているのも珍しい

『burst error』のバリエーション

●1995年11月
EVE burst error（PC-9801）
※18歳未満禁止。シリーズ第一作。

●1997年1月
EVE burst error（セガサターン）
※18歳以上推奨。表現がマイルドに。

●1997年5月
EVE burst error（Windows 95）
※15歳以上推奨。サターン版を高解像度化。

●2003年7月
EVE burst error PLUS（プレイステーション2）
※15歳以上推奨。キャラデザと音声を一新。

●2003年11月
EVE（Windows 98/Me/2000/XP）
※18歳未満禁止。『PLUS』にアダルト描写付加。

●2010年3月
burst error EVE the 1st.（PSP）
※15歳以上推奨。ラノベ風にまさかの大改変！

●2016年4月
EVE burst error R（PS Vita／Windows7/8/10）
※17歳以上推奨。HDリメイク。現時点の決定版。

●2016年11月
EVE burst error A
※18歳未満禁止。『R』に98版アダルト描写付加。



98版の初代『EVE burst error』。21年前のゲームとは思えない完成度。

『EVE burst error』は、18歳未満禁止だった初代98版からアダルトな表現をカットしたセガサターン版をはじめ、キャラデザを一新したPS2版、アニメ調の絵に変更しマルチサイトシステムまでなくしてキャラの性格まで変えたPSP版まで、何度も移植やリメイクが行われているが、生みの親の菅野ひろゆき氏が関わったのは初代98版だけ。だが菅野氏は自分が考案したシステムやシナリオがより多くの人たちに触れられるのはクリエイター冥利につきると過去のインタビューでは語っている。

初代から実に21年もの時が経過



EVEシリーズが愛される理由

まだ見ぬ新作は現れるか？

EVEシリーズは、初代となる『EVE burst error』以降、98年から08年にかけ、大きく分けて6作品も関連作が登場している。それだけ初代の完成度が高く、ファンも多いという証拠だろう。実際に筆者も、あの感動を生んだ世界観にまだ浸りたくて、もっと余韻を味わいたくて各作品をプレイしてしまっている。ちゃらんぽらんで下品でバカバカしい言動も多い、まりなと小次郎だが、いざというときには格好良く決めてくれる。これはもう、80～90年代の少年漫画の王道と言える展開だ。もっとピンポイントに言うのであれば、『シティーハンター』の冴羽獠だろう（『キン肉マン』でもいいが）。そこには、依頼や任務が来る、その裏には大きな陰謀が渦巻いている、いろいろあって解決するという大いなるテンプレートが存在する。ワンパターンが楽しいか、と思う人もいるかもしれないが、その世界観に浸りたい人にとっては、それこそが至高。『ルパン三世』しかり、『名探偵コナン』しかりというワケだ。まりなと小次郎、そしてそれに関係する脇役のみなさんが活躍する姿を見たいという欲求を満たしたいのだ。主人公のキャラクターに魅力があるだけではなく、9X年という時代設定もいい。基本的に連絡手段は固定電話が中心、インターネットもスマートホンもない時代背景がハードボイルドな雰囲気を引き立てている。それに、探偵モノのアドベンチャーゲーム自体がそれほど多くないのもあ



初代から『ZERO』までの主要人物も多数登場する『EVE The Fatal Attraction』。

EVE ZERO

2000年3月プレイステーション（全年齢対象）
2000年6月Windows95/98（15歳以上推奨）
2001年3月ドリームキャスト（全年齢対象）

『EVE burst error』の2年前が舞台。まだ、桂木探偵事務所の所長代理だった天城小次郎と公安第六課の法条まりなが連続猟奇殺人事件を追うことになる。二人が出会う前なので、本作では顔を直接合わせることはない。

ADAM THE DOUBLE FACTOR

1999年6月
Windows98（18歳未満禁止）

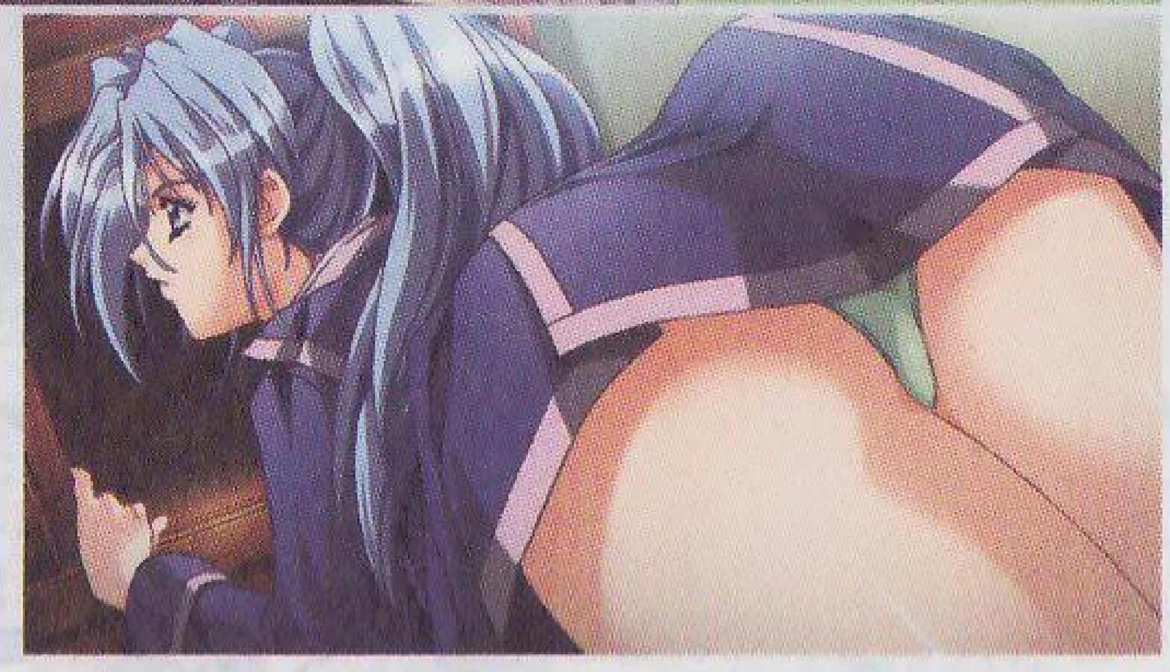
『EVE burst error』の4年後が舞台。ボディーガードの依頼を受ける天城小次郎と猟奇殺人事件の捜査を担当する法条まりなだが、またもエルディアが深く関わることになる。本作だけでは事件が解決しないという衝撃作。

EVE The Lost One

1998年3月セガサターン（全年齢対象）
1998年12月プレイステーション（全年齢対象）
1999年7月Windows98（15歳以上推奨）

シリーズで唯一、法条まりなと天城小次郎が主人公ではない作品。『EVE burst error』の3年後が舞台で、主人公はまりなの後輩で内調捜査官の桐野杏子と謎の爆破犯SNAKE。シナリオは山田桜丸（直木賞作家、桜庭一樹の別名義）。





元々がアダルトゲームということもあり、お色気もEVEシリーズの特徴ではあるが、ハードボイルドでスリリングな雰囲気が好きな人のほうが圧倒的に多いのではないだろうか。

る。スゴ腕の貧乏探偵に依頼が舞い込む、なんて設定だけで痺れてしまう人もいるのではないだろうか。筆者なんかは非常に弱いです。そこに熱い展開なんかが加わったら無条件降伏です。さらには、ゲームの根幹ともいえるマルチサイトシステムがミステリーやサスペンスを作るのに適している。それぞれの主人公が謎を追い、ジワジワとそれが交わっていき、最後には一つになるという流れが作りやすい。これが、EVEシリーズをさまざまなメーカーやシナリオライターが手がけている大きな理由ではないだろうか。

まあ、ファンの視点からすると、メーカーや作り手が変わって、キャラクターの設定がブレたり、過去に会ったことのある人物と会っていなかったことになっていたりと矛盾が生じてしまっているのは残念な部分ではあるが。

残念という点では、初代のシナリオやシステムを手がけた菅野ひろゆき氏、音楽を担当した梅本竜氏のどちらも若くして亡くなっていること。オリジナルスタッフによるEVEの復活はもうありえないという事実は、さみしい限りだ。

『EVE burst error R』は文句無しに素晴らしいリメイクだった。あとは誰もがうなる、過去作とは独立した完全新作の登場を待つばかり。このまま終わってしまうには、あまりにも惜しい世界観とキャラクターたちだ。



甲野三郎

オッサンの脇役が素敵なのも見どころ。左は法条まりなの上司「甲野三郎」。とぼけているが実は切れ者。



鈴木源三郎

保険調査員の「鈴木源三郎」。実はシリーズの重要な人物。オッサン好きの法条まりなと恋愛関係になるが……。



『EVE new generation』は打越マジック炸裂！

EVE雀

2008年7月
Windows2000/XP/Vista（18歳未満禁止）

『EVE new generation』のファンディスク的な存在。法条まりなや桂木弥生などおなじみのメンバーが脱衣麻雀で戦うという、シリーズ中でも異色の作品だ。ハードボイルドが魅力のシリーズだけに、ファンの評価は微妙。

EVE new generation

2006年8月
プレイステーション２（17歳以上対象）
2007年3月
Windows98/Me/2000/XP（18歳未満禁止）

過去のシリーズ設定などを使っていない完全な新作。シナリオを『Ever17 -the out of infinity-』などの打越鋼太郎氏が担当することで話題になった。マルチサイトシステムを活かした謎解きとシナリオは完成度が高く、好評な作品。

EVE The Fatal Attraction

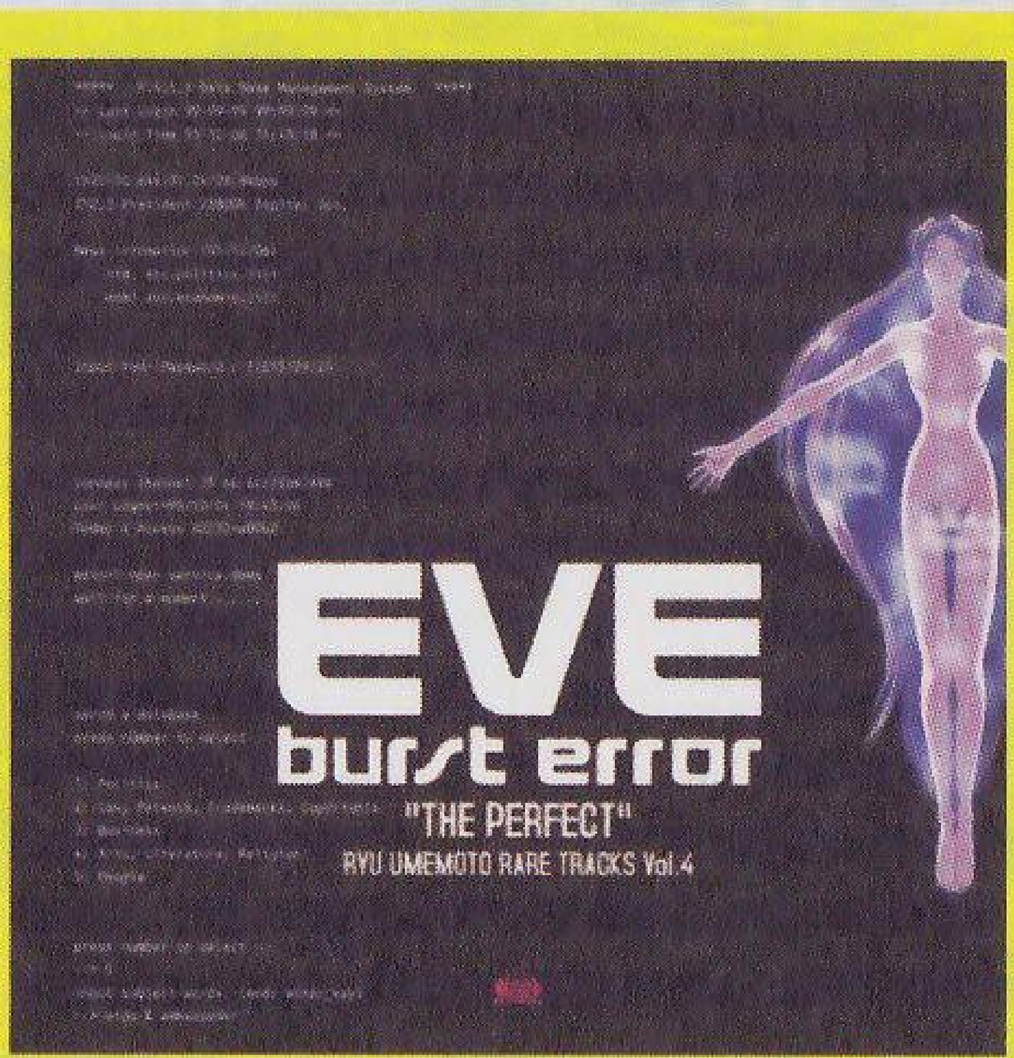
2001年9月プレイステーション（全年齢対象）
2001年12月
Windows98/Me/2000/XP（15歳以上推奨）

未完結だった『ADAM THE DOUBLE FACTOR』の完全版。コンシューマ版なので『ADAM』にあったアダルトな表現は修正されている。単体として完結しているとはいえ、終盤がダイジェスト的な演出になっているのが惜しい。

梅本竜が遺した初代PC-9801版『EVE burst error』の楽曲と、14年越しの完全版

http://www.amusement-center.com/project/emusic/records/emca0009.html

寄稿＝hally（VORC）　元EGG MUSIC統括プロデューサ



梅本竜RARE TRACKS Vol.4
EVE burst error "THE PERFECT"

■CD２枚組
■発売：EGG MUSIC RECORDS
■発売日：2009 年1 月9 日　※再販中
■3333 円（税別）

FM音源時代末期に忽然と現れ、一線を画する洗練ぶりで話題を呼んだ『EVE』の音楽。タイトで瀟洒、至高のサスペンシー・デジタル・ジャズ！

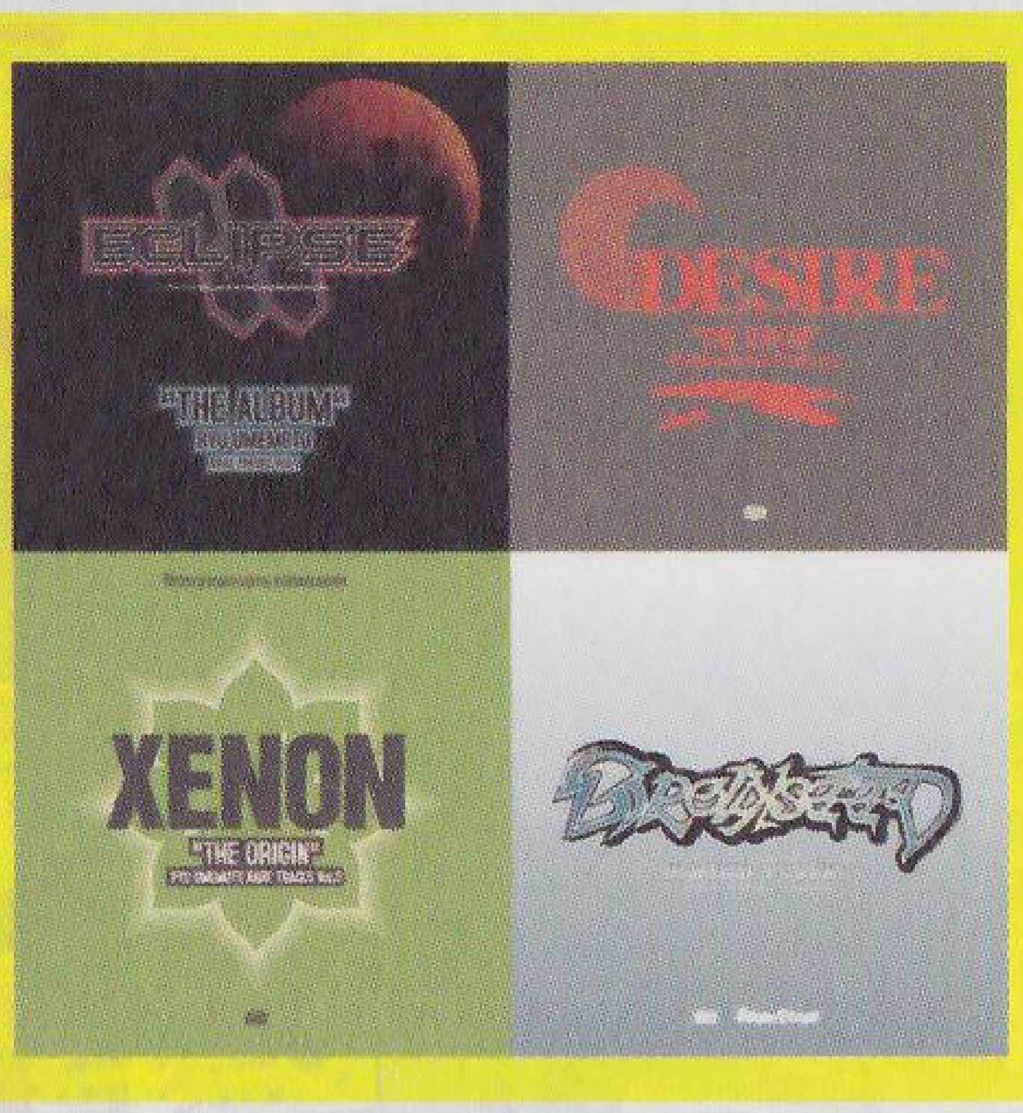
梅本竜自身がプロデュース EVEサウンド渾身の完成形

流浪の天才、故・梅本竜がEGG MUSICへと「漂着」したのは、07年のことだった。ゲーム音楽専門の配信サービスとしてようやく軌道に乗り始めていたEGG MUSICは、この頃新たな人材を欲していた。そこにふらりと現れ、マスタリング担当を買って出てくれたのが彼だった。

言うまでもなく、梅本竜はPC-9801末期、『EVE burst error』や『この世の果てで恋を唄う少女YU-NO』などで卓越したFM音源サウンドを披露し、その界隈でカルト的な人気を誇っていたゲーム音楽コンポーザである。しかしゲーム音楽の世界からFM音源の姿が消えると、彼もまた（意図的に）所在や名前を晦ませるようになり、いつしか蜃気楼のように現れては消える、ミステリアスな存在になっていた。「FM音源や梅本竜というネームバリューがなくても自分の音楽が通じるのか、試してみたかった」とは彼の談である。

そんな梅本が、もう一度FM音源に残した自分の音楽と向き合うようになったのは、EGG MUSICに合流する直前のことだった。盟友の高見龍とともに、往時の楽曲をFM音源でもう一度セルフアレンジし、それを『Attack Rate』という音楽CDとして発表したのである。彼らはここで、かつて限界まで使い倒したPC-9801のFM音源チップ（YM2608）を、ソフトシンセという新技術によって仮想的に拡張し（彼いわく"YM2609"）、『EVE burst error』ほか2タイトルからセレクトした19曲に新たな息吹を宿らせたのである。

EGG MUSICのスタッフになってから、梅本はよく「98時代の音楽をきっちりサントラ化して、過去の名声に区切りを付け、新しいステージに進みたい」と語っていた。この頃までに彼はFM音源を「終わった過去」ではなく、自らのアイデンティティの一部として再び直視できるようになっていたのだろう。そんな彼にとって、FM音源による往年の名曲たちがひしめくEGG MUSICは、自分の立ち位置を確認するのにうってつけの場所だった。彼は数千曲におよぶゲーム音楽のマスタリングをこなしながら、「現代ならではのFM音源サウンドとは何だろうか」と、深く思いを巡らせていった。そしてそんな折に、彼が98時代に手掛けたゲーム音楽をサントラCD化できる好機がEGG MUSICに訪れたのである。今考えればなんとも不思議なことだが、梅本竜作品の



梅本竜RARE TRACKS Vol.1～3&『グランシード・ジ・オリジン』

■CD７枚組
■発売：EGG MUSIC RECORDS
■発売日：2008 年12 月19 日　※限定数再生産
■価格：6667 円（税別）

EGG MUSICの梅本竜第1弾『ECLIPSE』（FM音源以降の最初の自信作）、そして『DESIRE』『XENON』のCDをセットで買うと、特典としてPC-9801『グランシード』のサントラCDが付いてくる。『EVE』や『YU-NO』に勝るとも劣らない、梅本＆高見コンビの傑作FMサウンドを堪能できるぞ。

http://www.amusement-center.com/project/emusic/records/umemotor.html

オリジナルＦＭ音源版は、それまで一度もＣＤ化されたことがなかった。『EVE』や『YU-NO』の音楽がどれだけ高評価を獲得していたとしても、ＦＭ音源の音楽はもはや、単体で売り物にするには時代遅れな存在になってしまっていたのである。よりリアルなサターン版やWindows版の音楽はＣＤ化されたが、梅本本人はその音楽にタッチしていなかった。

彼にとっての98時代は、もちろん『EVE』と『YU-NO』が本丸だ。だが『YU-NO』は当時、権利関係が複雑な状況にあり、断念せざるを得なかった。ならば『EVE』からとなるわけだが、その前に先行してアルバム化しておきたいタイトルがふたつあった。『DESIRE 背徳の螺旋』と『XENON』である。ともに『EVE』以前の菅野ひろゆき作品であり、また梅本自身にとっても自らの音楽スタイルを確立していく過程において連続性を持つものであった。まずこれらをＣＤ化し、その評判をみて『EVE』の展開方法を考えたい。そんな思惑のもと08年夏に両作品のサントラＣＤは発売となった。美少女ゲームのサントラなのに肌色要素が全くないという質実剛健なパッケージで、虚飾のなさはいかにも彼らしかったが、手応えは確かだった。

この頃から梅本は実務家としても頭角を現し始める。彼はＣＤプロデューサとしての僕の仕事を、終始傍から注視していた。そして『EVE』のサントラ化にあたっては、自らプロデューサをやりたいと申し出るのである。おかげで本作『EVE burst error "THE PERFECT"』は、企画からデザイン、作曲、アレンジ、マスタリングに至るまで、すべてが彼の理想通りの内容となった。その点からしてもすでに「パーフェクト」だが、もちろん「パーフェクト」の語が真に示すのは、その音楽である。自分の評価は結局いつもＦＭ音源に紐づけされてきた。それならもうそこに居直って、その上に新しいサウンドを築いていけばよい。そんな試みを炸裂させたのが『Attack Rate』だったわけだが、『THE PERFECT』では、そこからまたもう数歩原曲に立ち戻り、今度は洗練を求めた。

収録されたサウンドはPC-9801のオリジナル版そのままではないが、さりとて『Attack Rate』のような本格改修でもない。幻のFM TOWNS版（PC-9801版の音楽を大幅に拡張。未発売）に、TOWNS版で失われてしまったPSGの音を付加したものである。こう書くと、ごく些細な手直しのように思われてしまいそうだが、そうではない。EGG MUSICでの作業を通して「ゲームらしい音楽」とは何かを懸命に考えながら、彼はPSGとFM音源のバランスに「ゲーム音楽らしさ」の本質の一端を見出したのだ。ひと匙のPSGに、美しくも単純な真実への情熱が込められているのである。原曲を知っていても知らなくても、そのこだわりのほどは、一聴瞭然のはずだ。



SILENT MÖBIUS CASE:TITANIC REPRODUCTION

90年にガイナックスよりPCソフトとして発売されたアドベンチャーゲーム『サイレントメビウス』。26年の時を経て、復刻版が登場。現在予約受付中だ。

構成＝中村友次郎（フリーライター）

Win

- ■Windows7/8/8.1/10（32bit/64bit版）
- ■発売元：D4エンタープライズ
- ■発売日：2016年9月23日
- ■価格：9,801円（税別）
- ■同梱物：ゲーム本編、音楽CD2枚、各種印刷物復刻版、リバーシブルジャケット、オリジナル原画集

※本作は1990年にガイナックスから発売されたPC-9801用ソフトを復刻したものです。

http://www.amusement-center.com/project/egg/special/package_silent-mobius/

麻宮騎亜の名作漫画を原作としたアドベンチャーゲームが復刻！

98年に連載が開始された麻宮騎亜の漫画『サイレントメビウス』。サイバーパンクと魔術が融合した世界観、それぞれの信念や想いを持って戦う美しい女性達、中盤以降の衝撃的な展開などにより一世を風靡した作品だ。

劇場アニメの公開などメディアミックスも華々しく行われていたが、中でもPC-9801、X68000、FM-TOWNSの3機種で発売されたPCゲーム『サイレントメビウス』は、他のメディアミックス作品に比べると、当時の青少年にはやや「高嶺の花」だった。当時はまだパソコンがある家は珍しく、プレイできなかったという方も多いのではないだろうか。

そんな『サイレントメビウス』のPC-9801版が『SILENT MÖBIUS CASE:TITANIC REPRODUCTION』というタイトルでWindows用に復刻される。発売元はレトロゲームのダウンロード配信サービス「プロジェクトEGG」のD4エンタープライズ。当時プレイした人が再プレイするもよし、当時プレイできなかった人が四半世紀を越えて憧れを果たすもよし。『サイレントメビウス』のファンなら注目の一作だ。

ストーリーはゲームオリジナル アツい戦闘シーンや切ない展開も……

PCゲーム版『サイレントメビウス』では、ゲームオリジナルのストーリーが描かれる。時は2026年4月。東京上空へ、1912年に大西洋で沈没したタイタニック号が現れるという怪事件が発生。対妖魔特殊警察、通称AMPのメンバーが出動する。

主人公もゲームオリジナル。プレイヤーはタイタニック事件の研究家としてケンブリッジ大学から来た青年になり、AMPメンバーと協力しながら事件を解決していく。原作主人公である香津美・リキュールと「ちょっといい雰囲気」になる展開もあるのだが、原作では香津美には恋人が居るはず。一体どうなってしまうのか……。PC-9801版をプレイした当時、まだ中学生だった筆者はいろいろな意味でドキドキしながらプレイしたのを覚えている。

ゲーム自体は、場所移動とコマンド選択を繰り返して進めていくオーソドックスなアドベンチャーゲーム。特徴は、妖魔との戦闘の際にRPGのような戦闘パートが発生すること。重力銃「グラビトン」やAMP各メンバーの特殊能力を実際に使えるのは原作ファン

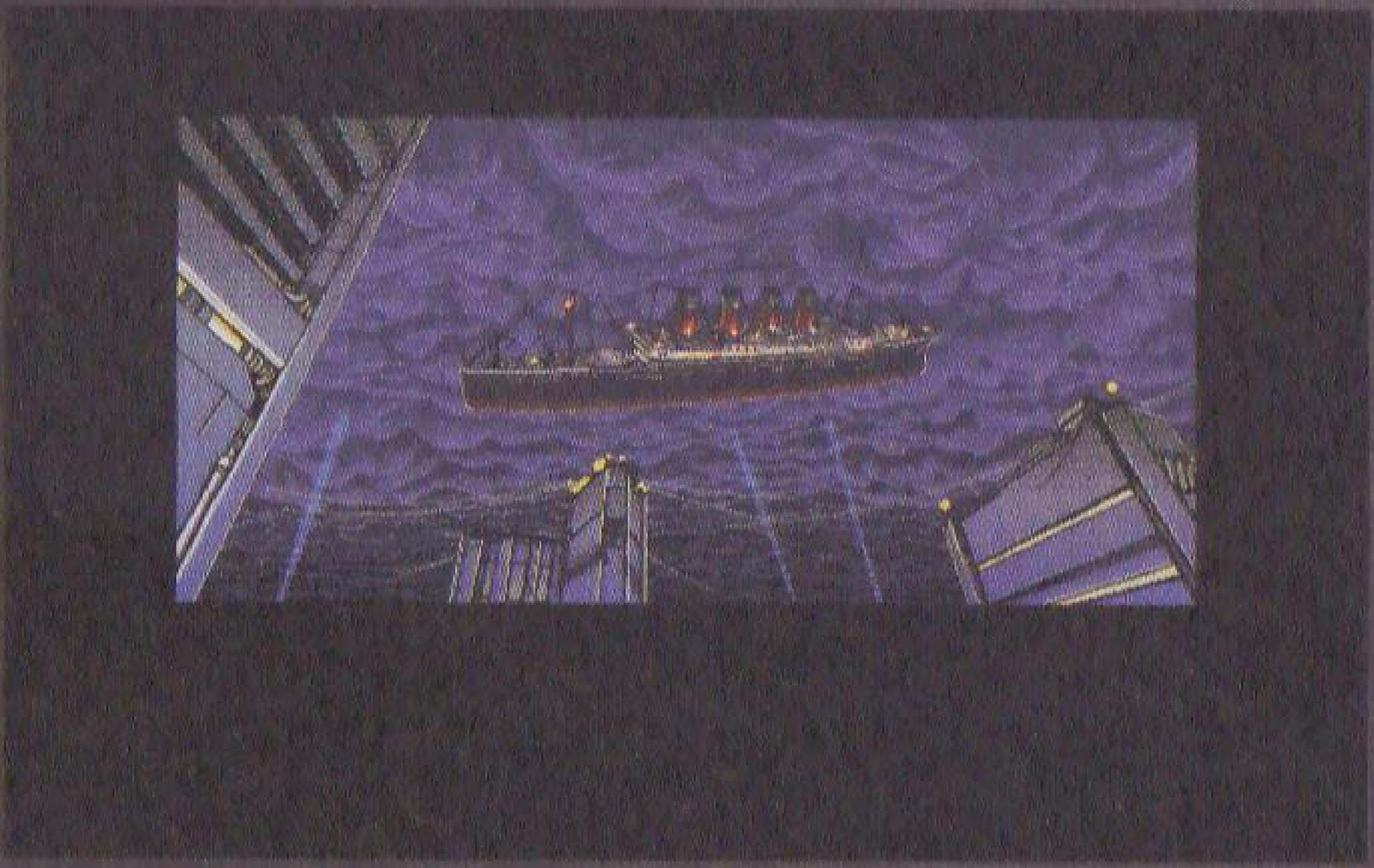
として満足度が高く、また攻撃時などのアニメーション作画もさすがガイナックスと思わせる大きな見どころだ。
アドベンチャーゲームとしての難易度は高くはなく、ストーリーやビジュアル重視の作品に仕上がっている。終盤の展開や演出は特にドラマチックで切なく温かい。原作もPCゲーム版も知らないという方でも、当時のアドベンチャーゲームにおける演出の到達点のひとつとして、もし興味があればこの機会にぜひ触れてみてほしい作品だ。

名曲の数々が蘇るサントラCDを同梱 さらにセルフリミックス楽曲も！

『SILENT MÖBIUS CASE:TITANIC REPRODUCTION』にはゲーム本体のほか、さまざまな特典が同梱される。なかでも注目は「SILENT MÖBIUS CASE:TITANIC ORIGINAL SOUNDTRACKS」だ。作中キーアイテムでもあるオルゴールが奏でるセンチメンタルな曲をはじめとした印象的なBGMに加え、BGM担当の一人である梶原正裕（KAJA）氏によるセルフリミックス楽曲も収録。加えて当時ガイナックス通販限定でプレゼントされた8cmCDの内容も収録される。加えてもう1枚、実際の8cmCDも復刻版が添付されるという豪華仕様だ。



主人公はゲームオリジナル。彼の目を通してAMP隊員達の活躍を描く。ちょっとドキドキするような展開も……？


東京上空にタイタニック号が浮かぶという怪事件にAMPが挑む。



基本的なゲームシステムはオーソドックスなコマンド選択型だ。



不思議な力を持つ少女達と、幻想的な世界観が魅力。





namcoを着る

GAMES GLORIOUS www.games-glorious.com/
公式Webサイトで通販受付中

シャツを中心に数々のゲームグッズをリリースしてきたGAMES GLORIOUS。この夏、マッピーをはじめする『meets NAMCO』シリーズが新たに加わった。愛とこだわりの注がれた逸品ばかりだ。

構成=糸井賢一（フリーライター）

モデル：俳優・藤田玲

マッピー

■**Baseball Cap**：8月末発売予定　価格未定
■**Polo Shirt**：8月末発売予定　価格未定
SIZE：S・M・L・XL

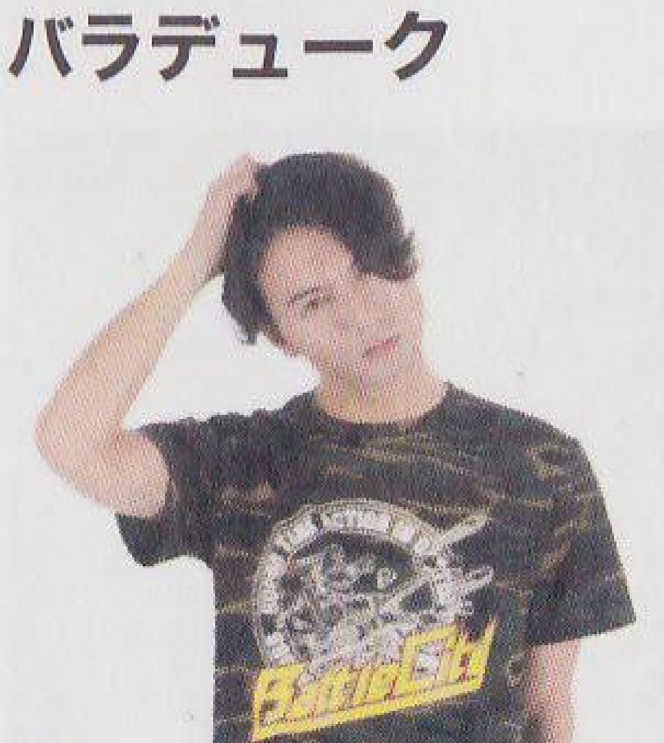
ポロシャツの裾にはニャームコ団がプリントされており、胸元のマッピーと背中のロゴはこだわりの刺繍製。ベースボールキャップと同時に８月末の発売予定。



バラデューク

バベルの塔





バトルシティー

未来忍者



■**T Shirt**：発売中　各3996円（税込）
SIZE：S・M・L・XL・XXL



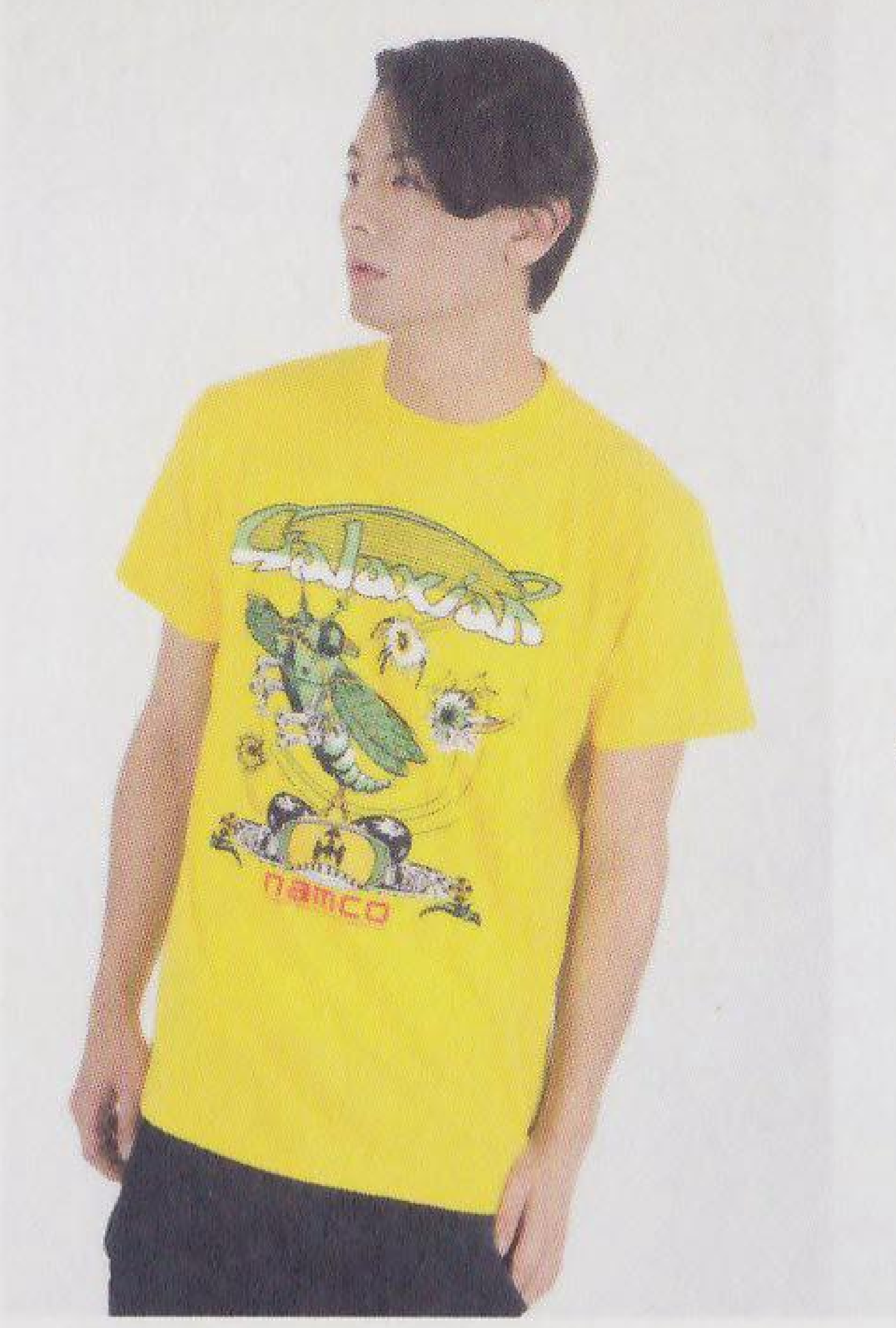
モデル：タレント・未莉

ディグダグ 1 Pocket T-Shirt

■**T-Shirt**：8月発売予定
価格未定
SIZE：S・M・L・XL・XXL

ワンポケットに描かれたホリ・タイゾウが目を引く、なんとも可愛らしいシャツ。背中裾には穴の形をアレンジしたnamcoロゴが。







ギャラクシアン Arcade Comic`s T-Shirt

■T-Shirt：発売中　各3996円 (税込)　SIZE：S・M・L・XL・XXL

見慣れない派手なイラストは、海外版アーケード筐体（アップライト型）に使用されたイラストをもとにフィーチャーしたもの。ただのイラストプリントではない、変化球の一着。







パックマン Arcade Comic`s T-Shirt

■T-Shirt：発売中　各3996円 (税込)　SIZE：S・M・L・XL・XXL

こちらもギャラクシアンTシャツと同様、海外版アーケード筐体にて使用されたイラストをもとにフィーチャーしたものが描かれている。

藤田玲がイメージキャラクターに就任！

特撮も好きな読者なら、モデルの写真を見てピンときただろう。『仮面ライダー555（ファイズ）』の北崎役や『牙狼<GARO>』の涼邑役として出演した藤田玲が、ブランドのイメージキャラクターに就任。今後も同ブランドの男性モデルとして活躍予定だ。

自作ゲームの情熱を受信!!

同人ゲーム応援団

構成＝
風のイオナ（シティコネクション）



高い完成度を誇る弾幕横スクロールシューティング『バトルトラバース』をシューティングを愛するすべてのプレイヤーに推薦だ！



バトルトラバース

Win

■Windows XP以降
■Naut Mark
■2015年5月発売
■ショップ委託パッケージ版：1296円（税込）
DLsite.comダウンロード版：1296円（税込）

構想から完成まで10年かけた横スクロールシューティング

DOUJIN GAMECheer team

『バトルトラバース』がリリースされたのは15年5月。今から1年3ヵ月も前にリリースされたゲームを今特集したい理由がある。それは商業作品と比べても遜色の無い高い完成度を誇りながら、一部のインディーズゲーム愛好家の間だけで知られている今の状況があまりにも惜しいからだ。

開発者が弾幕系シューティングを愛して愛し過ぎるあまり、その想いをゲーム制作にぶつけまくって、10年の歳月をかけて完成させたという『バトルトラバース』。ゲームを愛する者同士としてその想いを受け取めてみたいとは思わないか？

あらためて説明すると『バトルトラバース』は往年の名作シューティングへのリスペクト精神にあふれる横スクロールシューティングだ。

国連軍兵器の殲滅を目論む国連軍内部反乱分子に、国連専用の兵器工場がある"地図に載っていない島"を占拠されてしまった。反乱軍に奇襲をかけるべく、少数精鋭の国連軍特殊部隊「TDJ」の3人が出撃する。

ストーリーの要約はこんな感じだ。余談だがこうしたストーリー設定や、登場する兵器デザインのこだわりっぷりから「制作者は間違いなく軍事オタだな……」と誰もが感じるだろうが、そこは制作者が好きなジャンルを突き詰めてる姿勢に清々しさを感じてもらいたい。

自機仕様は通常ショットと移動速度が遅くなる集中ショット、それにボンバーというシューティングの基本仕様のみ。

その中で『バトルトラバース』をプレイしていて一番魅力を感じるのは4：3比率の画面内で大きめにデザインされた自機や敵キャラが入り乱れる光景だろう。最初こそ「自キャラが大きすぎて画面が狭く感じるな……」と思うのだが、





プレイヤーは3人の仲間から1人を選択し、出撃する!

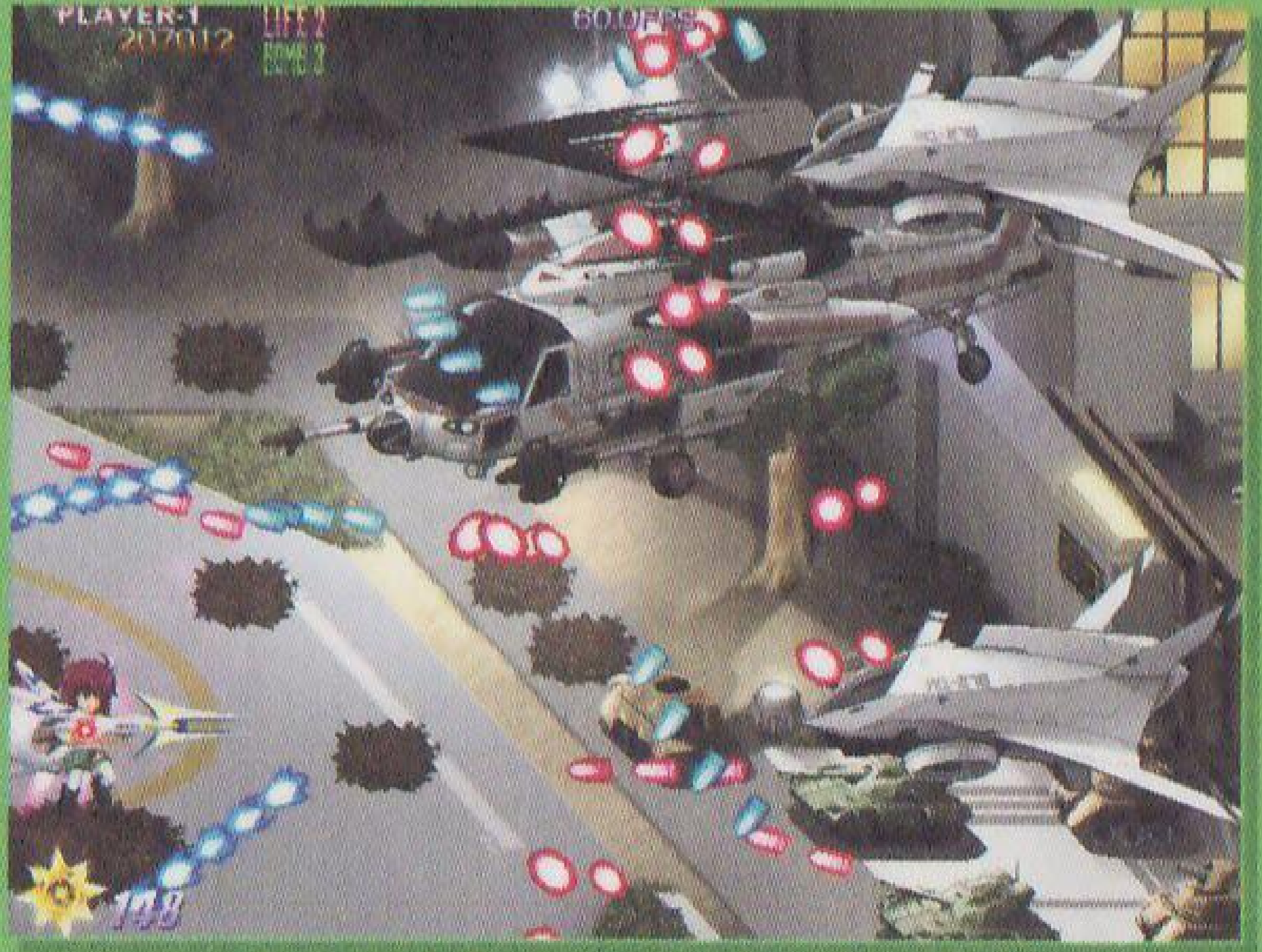


選択できる自機は3キャラ。悪いことは言わないので最初のうちは広角ショットを持つアルベルトを使ってゲームに慣れてほしい。女性キャラを使いたいという理由でいきなりリリーを選ぶのはオススメしない。僕は最初からリリーを選んだがな。

狂乱の弾幕をかいくぐれ!!

画面狭しと登場してくるザコ敵から中型機、そしてボスキャラが吐き出す弾幕の雨あられが画面全体に吹き荒れる。それらの隙間を避け続けつつ、応戦するのが弾幕シューティングの醍醐味だろう。弾幕のばら撒き方にも感じられる"シューティング愛"を、しかと体感してほしい。





慣れてくると大胆かつダイナミックな構図を画面内で演出していることに気付く。例えるなら四畳半の部屋の中に敵も味方もブッ込んで銃撃戦をやれと言われてる感覚だ。その中で咲き乱れる敵機の撃つ弾幕と自機の圧倒的火力が至近距離でぶつかり合うドンパチ合戦は快感モノだ。

ちなみにザコ敵の弾速は遅めでじっくり見て避けることができるので、ノーマルランクならシューティング中級者程度でクリアできるバランスになっている。シューティングの基本とも言える爽快さとスリルは当然押さえられている。

また、2面で撃破した中ボスが墜落して倉庫に突っ込んで爆発するシーンや、3面中ボスが攻撃時に見せる変形ギミックなど、演出面の見どころも満載だ。

パッケージ版は一部同人ショップで取り扱い中で、ダウンロード版も販売している。本特集記事をすべて読み終わった直後に購入をキメてくれ!



『バトルトラバース』制作スタッフ

Naut Mark NM × インタビュー

デビュー作で高い完成度を誇る『バトルトラバース』を開発したNM氏。思い入れが詰まった本作の初インタビューが実現！

取材＝風のイオナ（シティコネクション）

感銘を受けた弾幕シューティングを作りたかった

DOUJIN GAMECheer team

—Naut Mark立ち上げのきっかけから教えてください。

NM 「シューティングが作りたい！」と思ったことです。その時はサークル名もなく、ゲームを作り始めていました。で、いざゲームが完成して情報発信しようってなった時にサークル名が無かったので付けたという感じです。

—同人ではそういうケースが多いですよね。開発はNMさん一人で担当しているんですか？

NM プログラムやグラフィックは私ですが、BGMだけは依頼して作ってもらいました。一人のデメリットは時間がかかることなんですが、自分のペースで作業できて、仲違いによる解散がなく、プログラマーとグラフィッカーの意思疎通が完璧で仕様調整の必要がないのがメリットですね。

—では企画の話になりますが、シューティングを作ろうと思った理由を教えてください。

NM アーケードシューティング全盛期に自分の知らないタイトルや新作をプレイした時に「この先どんな展開が待っているんだろう」とワクワクする気持ちになったんです。また、敵のデザインやギミックを見るのも楽しくて仕方ありませんでした。これらを自分でも表現してみたかったのが理由ですね。ちなみにタイトルの由来はバトル＝戦闘、トラバース＝横断、で島を横断するように戦闘を繰り広げていく、という意味を持たせています。

—ゲーム展開とマッチするタイトルですね。ちなみに完成までにかかった期間は？

NM 構想開始は約10年前で、そこからステージと敵を作っていきました。でも長い間作っていると画風も進化していくので、昔描いたものが見るに耐えなくなってしまうんです。それを描き直したりしたので、5面に入ってからはなかなか製作が進みませんでした。なので4面までのザコ、中ボス、ボスはほとんど描き直しています。特に1面の背景とボスは2回もフルモデルチェンジして、完成版は3代目です。ちなみに1面ザコの中型戦車は最も古いデザインで、4面ボスは最も新しいデザインです。自分で描いてるドット絵の画風もかなり違っていて、一番の違いは、境界線をはっきり描いているか否かってところですね。

—弾幕シューティングで横スクロールという仕様にした理由は？

NM 私が感銘を受けたジャンルなので、弾幕系というのは最初から決めていました。横スクロールにしたのは、縦と比べると作品数が少ないことと、画面を大きく使えたり、背景や敵機を横から見るといった表現ができるからですね。横は人間の感覚的にどうしても難しくなるらしいので、やっぱり縦が良かったかな、と思った頃には引き返せないところまで作っていました（笑）。

—では次の新作は縦で（笑）。

Q.サークル名の由来は？　NM「ペンネームがNMなのでNとMで始まる単語を当てました。Nautはジャガーノート、アストロノート等、カッコいいイメージもあり、海を表す単語でもあります。Markは語感で決めました。その二つを組み合わせると「海のマーク」ということで、「航跡」みたいな意味にならないかなと思って付けました。

好きなゲームや映画から受けた影響が反映されている

DOUJIN GAMECheer team

――弾幕系シューティングの、とりわけ接近戦が熱いゲームなどからの影響が強いように感じたのですが、意識されてますか？

NM　見てのとおりです（笑）。攻めの姿勢を求められるコンセプトや、ステージ展開のテンポに関しては特に意識して作っています。

――画面作りのコンセプトは？

NM　画風はコミカルなものを目指していますね。アフターバーナー付き戦車とか、キャタピラ付き空母とか、敵機のトンデモ兵器っぷりもその影響です。ゲーム以外だと、映画『イレイザー』のネタが入っています。シュワルツェネッガーが2丁のEM銃（レールガン）を連射する姿が格好よかったので、似たようなことをプレイヤーキャラのトモー・テルロスにやらせています。

――ストーリーはシンプルですね。

NM　シューティングのストーリーはわかり易いのが一番だと思ったので、一貫して勧善懲悪モノになっています。島を占拠されたのなら人質がいるだろうとか矛盾点はありますが、細かいことは置いといてゲームに集中できるよう、ストーリーはオマケですね。

――そしてプレイヤーキャラは3人用意されていますね。

NM　最初に男2人、女1人で、スピード、パワー、テクニックという3つの分類を決めたんです。パワータイプのアルベルトは男キャラのイメージである筋肉モリモリマッチョマンが画力がなく描けなかったので、その代わり目付きを悪くして、本当に味方キャラなのか？　というクセのあるキャラに変更しました。スピードタイプのトモーは、スポーツ青年的なキャラですね。髪の毛をツンツンにして、なるべく美形になるようにして。テクニックタイプのリリーは非力だけどテクニックでカバーするタイプということで女の子。この場合のテクニックとは、ロック可能範囲の広さで、射線に入っていない敵とも戦えるという意味です。

――アルベルトでプレイしたら快適だったんですが、次にリリーでプレイしたら同じゲームとは思えない難しさで唖然としました。あとキャラがドット絵で背景が3D-CGっていうのも面白いですね。

NM　そうですね。実は3D表現は擬似3Dで、全て2D機能で描いています。その代わり2Dでいろいろな表現に挑戦しています。2面ボスは横シューなのに見下ろした角度になっていますが、そうすると弾が上下対称にできるんです。3面ボスは手前スクロールにして、機体正面からの角度で描いてみようって見せ方だったり、5面中ボスは上から登場させて、機体の腹と戦わせてみよう、なんならそこだけ縦シューにしてみよう、等ですね。メカデザインは基本MSペイントで描いて、イラストソフトでハイライトやグラデーションを付けています。なので、ドット絵とイラストの中間といったところですね。ちなみにラスボスは気が遠くなるほどの作業量で、線画に1ヵ月、色塗りに3ヵ月かかりました。それが終わったあとに砲台等のアニメーションや破壊画像を作成して実装し、弾の考案や調整などやって完成したんですが、自分でもよくやれたなと。



プレイヤーキャラクター01

アルベルト・T・ニーダー大尉



特殊部隊TDJに所属している軍人。昔は太っていたらしく、痩せた現在でもトレーニングを欠かさない。軍人を引退後は故郷で小さなカフェを経営する夢を持っている。使用武器はヘヴィマシンガンで、3人中、最も高い攻撃力を誇る。シューティング初心者はまずアルベルトを使用してゲームに慣れるといいだろう。



プレイヤーキャラクター02

トモー・テルロス中尉



身体能力の高さを買われ、若くしてTDJ部隊に引き抜かれた活発な青年。人柄もよく、銃の扱いも得意で射撃訓練ではトップの成績を記録している。武器は携行レールガンの二丁持ち。プレイヤーキャラとしては2番目に使いやすい。攻撃範囲はアルベルトに劣るものの、機動力を生かしたプレイをすれば十分カバーできる。

前半は短く、後半3~5面はすべて長くなっている

DOUJIN GAMEcheer team

——ステージ数が全5面でアーケードを意識した構成になっていますが、アイデア的にもっと増やそうと思ったりはしましたか？

NM　最初はアーケード定番の全5面にしたかったんですが、5面も作るのは大変だから4面にしたんです。で、4面を長くしようと。その4面を制作中に、ステージが長すぎて当時のPCではメモリ的に厳しいことがわかり、それで完成版の4面のサイズで区切って、短い5面を入れることにしました。その後、5面を作っているうちにいろいろとアイデアが浮かんできて、それを取り入れていった結果、5面が一番長くなっちゃったんですよ。なので3~5面は全部長めになっています。通しでプレイすると30分弱ですが、3面と4面はもう少し短くても良かったかなと思いますね。

——前半は楽勝だなと思わせておいて後半はハードです（笑）。ほかに個人的にこだわった点があれば聞かせてください。

NM　目立つとこでは3面ボスの第二形態移行時のレンズフレア（写真①）や、4面中ボスの残骸（写真②）は気に入っています。ほかは1面開幕でプレイヤーを乗せてきた輸送機が遠くに見える点（写真③）や、1面ボス発進時の汚い排気（写真④）、3面中ボスを輸送してきたヘリで、中ボス投下後に回収するワイヤーの挙動が各機体で微妙に違うところ（写真⑤）等です。

——開幕の輸送機、気づきませんでした。細かいこだわりですね。

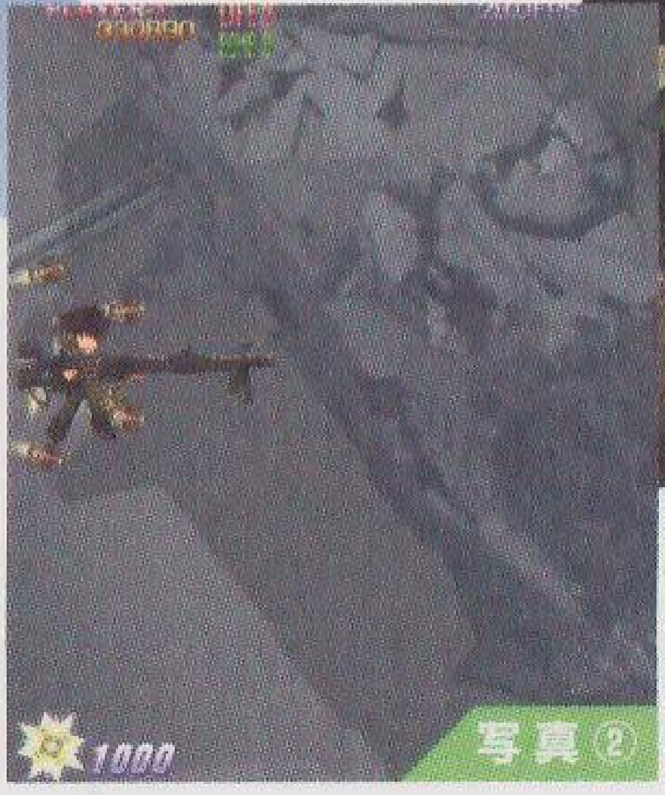
NM　ほかにもありますよ。4面ボスのローターブレードが雨を弾くところ（写真⑥）や、5面開幕時の背景に「SAFETY FIRST（安全第一）」と書いてあったり（写真⑦）。あと5面開幕背景の大型給油機は給油用フライングブームが3本もある無茶な機体だったりとか。あとは、キャタピラや砲台のアニメーションもこだわっていて中割りもちゃんと描いています。あと実はこのゲームにも真ボスがいるんですが、そこで登場する敵機は5面の背景で駐機していて（写真⑧）、大型ミサイルを撃ってきたり、真ボスの攻撃をサポートしているんです。

——細かいところでこだわってますね！　あらためて確認しながら



写真①

夕日が差してボス機体にレンズフレア現象が。



写真②

中ボス破壊後の残骸。



写真③

スタート直後の上空に見える。



写真④

ボスの発進直後だけ排気ガスが出る。



写真⑤

ワイヤーの動きの違いに注目。

Q.好きなシューティングを教えてください。　NM「世界観がクールな『エスプレイド』、メカデザインがかっこいい『ライデンファイターズ』、ヘリが活躍する『アンダーディフィート』、そして画面演出が好きな『アクウギャレット』です。一番好きなのは『ケツイ』ですね。生涯最高のシューティングでしょう。

遊びたくなります。NMさんは『バトルトラバース』をどんなプレイヤー層に遊んでほしいですか?

NM　十数年前のアーケードシューティング全盛期を恋しく思うプレイヤーに遊んでもらって、あの頃の気持ちを思い出してもらいたいですね。あとはシューティングを知らない層にも、シューティングって面白いんだと思ってもらえればと。

——難易度EASYでパワータイプのアルベルトを使えば初心者でも充分楽しめるかと! そういえばジャケットにはヘリが描かれてうて、ゲームでも多数のヘリが登場します。ヘリが好きなんですか?

NM　はい。ヘリコプターはこだわりまくっています。シングル、タンデム、二重反転、サイドバイサイド、マルチコプター、ダクテッドファン、ティルトローター、ティルトウィング、コンパウンドヘリ、ノーター、サイクロイダルプロペラと、ほぼすべての様式のヘリを登場させています。

——そこまでヘリにこだわっていたとは……。ちなみにプレイした方から感想は届いていますか?

NM　そうですね。プレイして面白いと言ってくださる方がいて、たいへん感謝しています。また、グラフィックが良いと言ってもらえることもあるので、気合を入れて描いた甲斐がありますね。ブログ等で触れられているのを見るだけでも嬉しくなります。本当に長い時間がかかりましたが、プレイしていただいた方の感想を見たり聞いたりすると、完成させて本当に良かったなと思います。

——僕も遊んでいて「なんて完成度の高いゲームなんだ」って思いました。ちなみに今後どんなゲームを作ってみたいですか?

NM　まだまだやりたい演出もあるので、またシューティングを作りたいですね。あとアクションゲームも作ってみたいです。『バトルトラバース』なみに時間をかけたものは厳しいかもですが、次回作はまだアイデアを考えている段階です。『バトルトラバース』はアーケードの弾幕シューティングや、メカが好きな方にぴったりなゲームなのでぜひプレイしてみてください! きっと熱くなれると思いますので。





プレイヤーキャラクター02

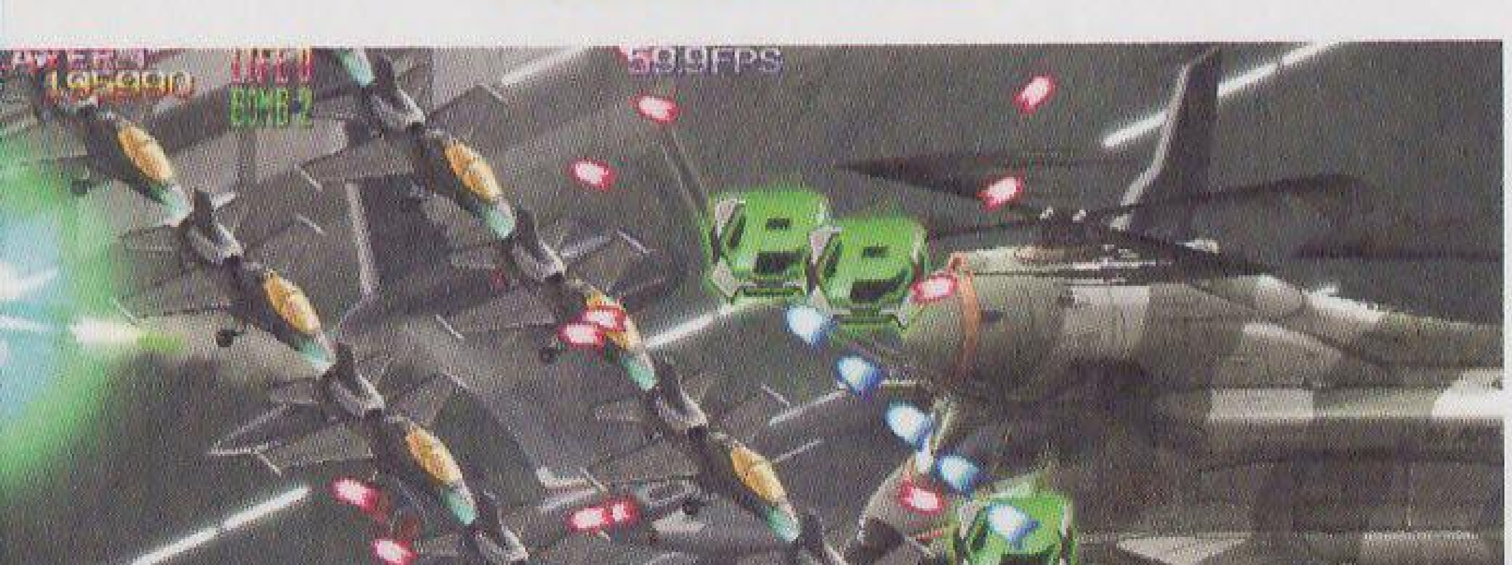
リリー・ラーズ少尉

国連軍幹部の娘であり、TDJの紅一点。周りに反対されるも、本人の強い希望と天性の才能で部隊入りを果たす。戦闘好きではないが「自分が行かなければ」という思いから本作戦に参加を決める。武器はエネルギーランチャーで、威力は3人中最も低い。攻略には火力に頼らないテクニカルなプレイが求められる実力派向きキャラだ。



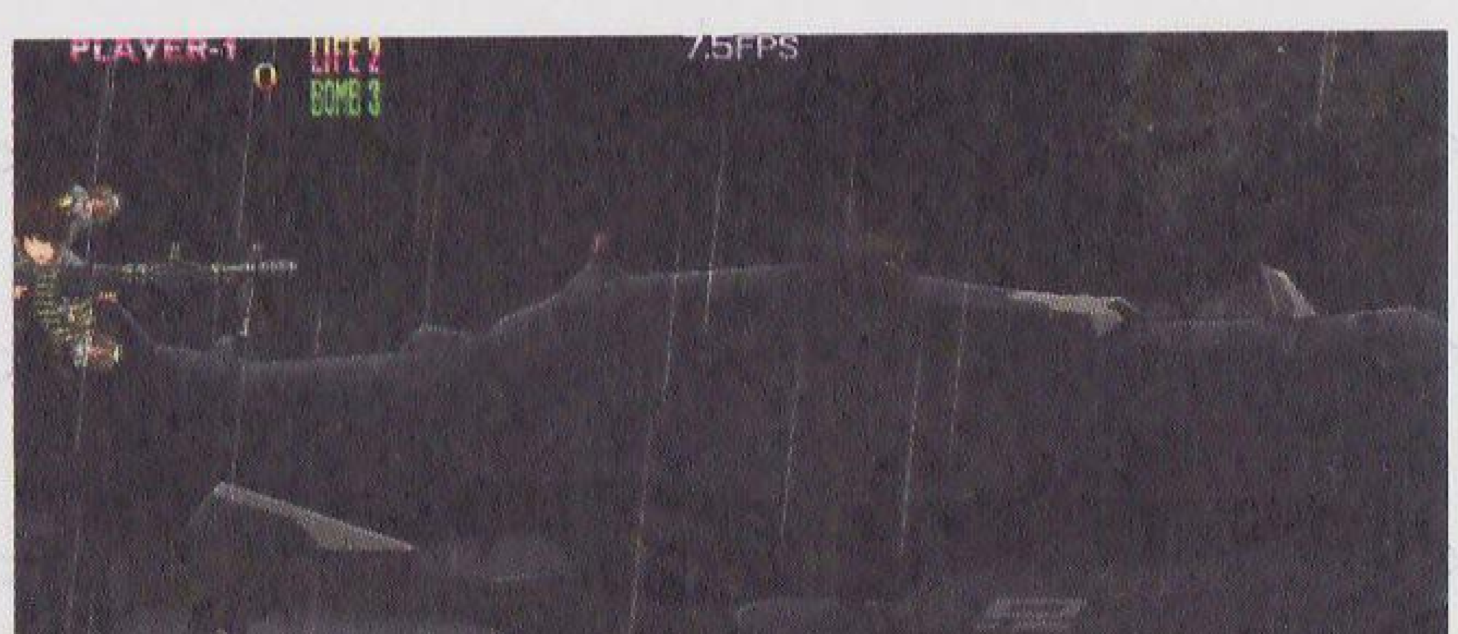
写真⑦

5面背景の金網には安全第一の看板が。



写真⑧

真ボス戦に登場する敵機が5面の背景に駐機している。先に姿を見せていたとは……。

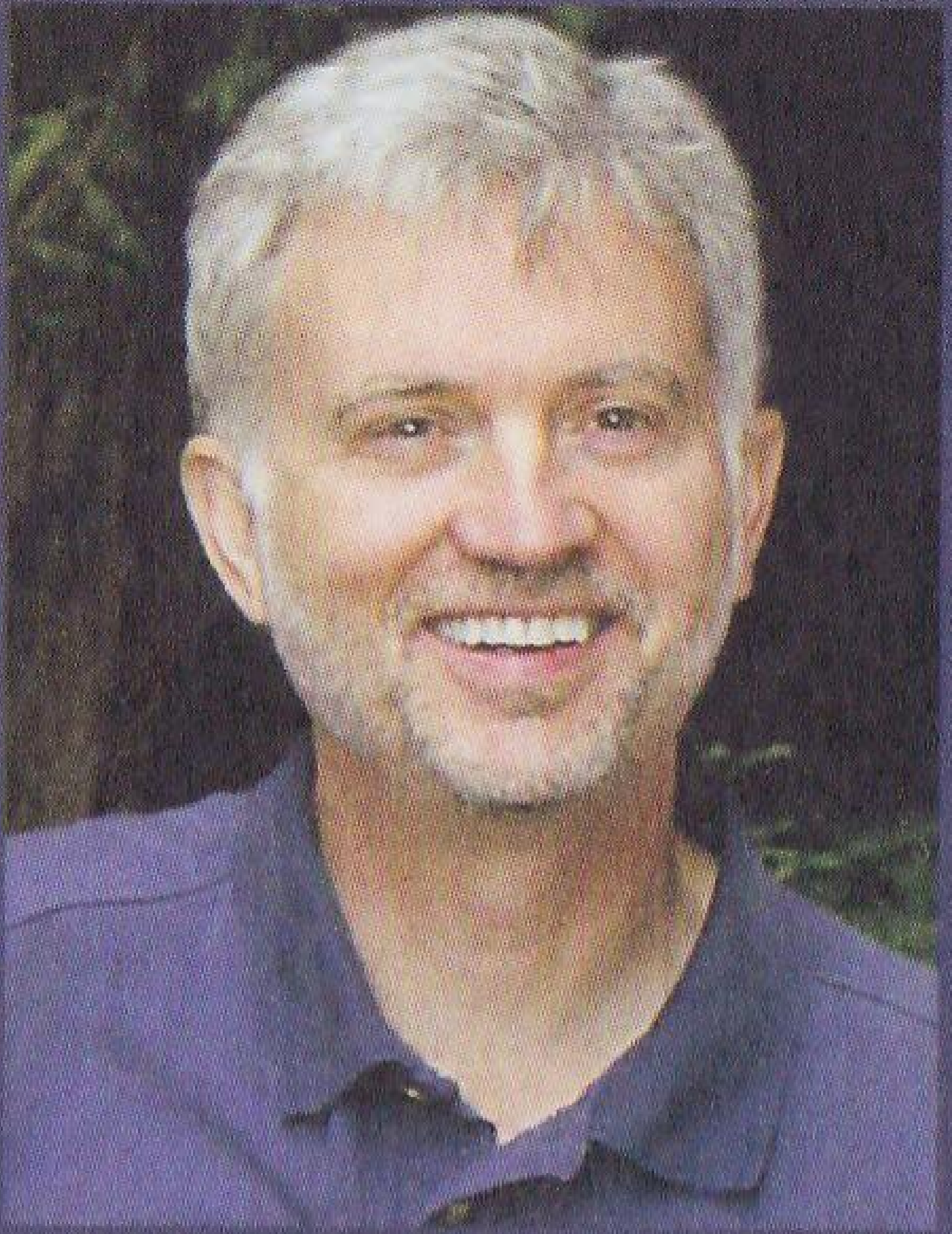


写真⑥

雨の中登場する4面ボス。よく見ると高速回転しているローターブレードにも雨粒が当たって跳ねている描写が!

ゲーム音楽 ヒストリカル・インタビュー

ブラッド・アレン・フラー
Brad Allen Fuller



Profile アタリの初代サウンド専任担当。83年〜96年にかけ、主に業務用のサウンドにおいて中心的な役割を果たした。作曲、プログラミングからオーディオ・デザインまで幅広くカバーする多才の持ち主。その後は自身の会社 マター・トゥ・マジック（Matter to Magic, Inc.）やソノーラル（Sonaural, LLC）を興す一方、フィリップス半導体やオープンTVなどで製品開発マネージャーを務めるなど、多方面に活躍した。2016年1月2日病没。晩年の足跡は彼の遺した公式サイトに刻まれている。http://www.bradfuller.com/

ビデオゲーム産業の父、アタリ。その存在感は80年代初頭まで、とてつもなく大きなものだった。日本の古参ゲームメーカーは皆、アタリのアイデアと技術力に富んだゲームデザインから学び、その背中を追いかけながら育ったといっても過言ではないだろう。アタリはゲームサウンドのアプローチにおいてもまた独特で先進的だった。当時アタリのサウンドスタッフは何を考え、何を目指していたのか。オーディオ部門の中心人物だったフラー氏の言葉を通して、それを探っていきたい。

※本インタビューは著者が03年よりブラッド・フラー氏のご協力をいただき取材を行い、15年に完成させた記事です。同年『シューティングゲームサイド』誌に掲載するはずだったのですが休刊により未掲載となりました。翌16年1月2日、ブラッド・フラー氏の訃報が発表されました。哀悼の意を表しつつ、インタビュー記事を日本のゲーム誌に掲載する、という氏との約束を果たすべく、ここに掲載します。

取材・構成＝hally（VORC）

■少年時代〜アタリに至るまで

——子供の頃はどんな音楽生活を送っていましたか？

フラー　まずインディアナポリスの生家で、10歳のときトランペットを始めました。父親がやっていた影響です。学校のジャズバンドで演奏したりしましたが、そんなに上手ではなかったですね。演奏会のとき下手なソロを吹いたのに、両親が「上手だったよ」って言ってくれたのを今でも覚えています。まあ、若い頃は何にせよ大人になってからとは勝手が違うものです。13歳のときに弟のデイル（Dale）がギターを始めました。その音に興味を惹かれて僕も一緒に習うようになります。その後、近所の友達がドラムやギターをやっているのを知り、みんなでバンドを組みました。「ワイプアウト」「パイプライン」「ウォーク・ドント・ラン」「ハウス・オブ・ライジング・サン」……など、子供のバンドがよくやる曲は一通りやってましたね。ときにはパーティで演奏することもありました。

　その後、インディアナポリスのはずれ

にあるウォーレンという街に家族で引越しました。僕は引越しが悲しくて、来る日も来る日も一人で部屋に閉じこもって練習を続けていたんですよ。そんな僕を見かねて、その夏に母がふたりの少年を家に連れてきました。近所の店で音楽について話しているのを耳にしたので、お願いして来てもらったというんですね。彼らはベース弾きを探してました。ええ、母は僕が何の楽器をやっているのかよくわかってなかったわけです。でもそれがきっかけになって、僕はベースも弾くようになって、学校のダンスパーティで何度か彼らと一緒に演奏しています。

高校に入学してから、何人かのミュージシャンと知遇を得ました。いくつかのバンドで一緒に演奏したキマー・スミス（※1）と出会ったのもこの頃です。高校時代には父の影響で電子工作にも興味を持つようになり、その勉強もしていましたね。在学中から卒業後にかけて、キマーと一緒にロックバンドとしてツアーに出たりしましたが、長旅を終えて「巡業暮らしは自分に向いてない」と悟り、音楽理論を学んでスタジオ・ミュージシャンになろうと決意しました。それでボストンのバークリー音楽大学へ行くことにしたんです。素晴らしい大学でしたが、ジャズだけというのは物足りなかった。あらゆる種類の音楽について勉強したかったんですよ。それでインディアナに戻り、今度はインディアナ大学でデヴィッド・ベイカー（※2）にジャズを学び、ジョン・イートン（※3）に作曲理論を学びました。映像音楽に興味を持ったのはこの頃でした。インディアナ大学で音楽を学ぶ傍ら、幸運にも学内のオーディオ／ビジュアル研究所に録音技術者として雇ってもらえました。この仕事を通して、上司のドン・スケールズから、ライブ・レコーディングの方法を教わりました。ソロリサイタルからオーケストラ、ジャズバンドまで、ほぼあらゆる種類の西洋音楽やアンサンブルが対象でした。

大学卒業後はインディアナポリスでラジオやテレビCMのジングルを制作し、またウルフトラックスという所でレコーディング・エンジニアもやっていました。その後シカゴに移り、レコーディングのスキルに磨きをかけます。そんな折、アタリに勤める友人、グレッグ・ライカー（※4）から電話があったんです。彼は家庭用コンピューター部門（HCD）でオーディオを担当していました。

——そうして82年にアタリに入社し、HCDで働き始めるわけですね。アタリが当時オーディオの専門家を必要としていたのは何故でしょうか？

フラー　（ゲームなどの）インタラクティヴ製品で好奇心をかきたてるためには、素敵なサウンドも必要なんだということに、HCDは気づいていたんです。それでちゃんとした音楽の修練を積んだ、かつ電子工作の素養がある、さらにコンピュータのプログラミングもわかる、そんな人間を探していたんです。僕がそこに合致して、アタリ同部門で最初のオーディオ・アーティストという地位に収まることができたのは、とても幸運なことでした。

■アタリ最初のオーディオ担当として

——HCD時代にはAtari 400/800（※5）のゲームでサウンドデザインを担当しておられたそうですね。当時手がけた中にはAtari 800版『ドンキーコング』などの有名作もありますが、具体的にはど

※1 キマー・スミス（Kimmer Smith）　ギタリスト。晩年もフラー氏と交流があった。
※2 デヴィッド・ベイカー（David Baker）　シンフォニック・ジャズの作曲家にしてジャズ教育家。ブレッカー・ブラザーズ、ピーター・アースキン、ジム・ビアード、クリス・ボッティといった著名なアーティストたちを指導したことで知られる。
※3 ジョン・イートン（John Eaton）　アメリカの微分音音楽を代表する作曲家の一人。多くのオペラ作品を手がける一方で早くから電子音楽にも取り組んでおり、60年代にはシンケット（最初期のシンセサイザー）を用いたオーケストラ作品を発表している。またロバート・モーグ氏とシンセサイザを共同開発もしていた。2015年没。
※4 グレッグ・ライカー（Greg Riker）　81年入社。HCDにてプログラマーを務めた後退社。その後エレクトロニック・アーツやマイクロソフトなどで活躍している。
※5 Atari 400/800　79年に発売されたアタリ初のパソコン。Atari 400とAtari 800という2機種が用意され、前者が廉価型、後者が通常型となる。ゲーム用途に秀でた製品としてある程度の成功を収めた。

ういったことをしておられたのでしょうか。

フラー　極力正確にオリジナル版の音楽と効果音を再現しようとしました。オーディオツールを使ってアーティストの立場から制作するだけでは駄目で、サウンドを活き活きとさせるためには、6502アセンブラのプログラム(※6)を調整することも必要でした。

――この頃、POKEYチップと6502 CPU(※7)でサンプリングを再生できるコード(※8)を書いておられたそうですね。

フラー　Atari 800版『E.T.』で使っています。このアルゴリズムでPOKEYに「イー・ティー、フォン　ホーム」と喋らせました。

――試作段階で終わった幻の8bitパソコンAtari 1400XL/1450XL(※9)にも関わっておられたそうですね。

フラー　この機種はそれまで標準だったPOKEYチップに加え、音素方式の音声合成チップを搭載していました。クールなアルゴリズムで動く世界標準英語のインタプリタも用意していました。ほかの人が設計したものですが、プログラムは

アタリが生んだサウンド・ハードウェア

①アナログ回路(1971～)
アタリの設立者であるノーラン・ブッシュネル(Noran Bushnell)氏とテッド・ダブニー(Ted Dabney)氏は、アタリ設立前にナッチング・アソシエイツ社で『コンピュータ・スペース』(1971)という世界初のアーケード・ビデオゲームを開発した。この時点ですでにサウンド回路があった。これはいわば簡易アナログシンセサイザであり、プレイヤーの移動音、発射音、爆発音、バックグラウンドノイズそれぞれに専用の回路を組んでいた。もちろん、まだBGMを演奏できるようなものではなかった。『ポン』(1972)以降は、映像用の信号を一部拾い出してサウンドに用いるという、簡便なサウンド回路も用いられている。

②TIA(1977～)
デジタルなゲームサウンドに先鞭を付けたのもアタリである。音楽や効果音を「プログラムによって」作り出すことのできるチップは、アタリが家庭用ゲーム機Atari VCSのコアとして作り上げたTIA(Television Interface Adaptor)が世に出た最初のものである。厳密にいうとこのチップの主体はグラフィックス機能であり、サウンドはどちらかというとオマケなのだが、それでも２声の同時発音が可能であり(デジタルで複数チャンネルというだけでも当時はかなり先進的)、しかも矩形波とノイズをミキシングすることで、10種類の音色を作り出すことができた。音楽での使用はあまり想定していなかったため、かなり音痴ではあるのだが、ともあれ「チップ音楽」を奏でることのできた最初の音源チップなのである。

③POKEY(1978～)
TIAからサウンド機能を独立させ、さらに機能を強化したものがPOKEY(POtentiometer and KEYboard Integrated Circuit)と呼ばれるチップである。その荒々しくも芯のある音は、長きにわたりアタリ・サウンドの象徴となった。最大発音数はTIAの倍の４音、また発音数を減らせば音程精度が上がる(音痴でなくなる)という仕様を持つ。さらに簡易フィルタも付いている。このチップは当初アタリのパソコン(Atari 400/800)向けに開発されたものだったが、やがてアーケードや家庭用機でも広く使われるようになった。なおPOKEYには２連装ステレオ型"PORKEY"、４連装豪華型"QUAD POKEY"、CMOS版"MEG"、映像まわりを再統合した"Keri"など、さまざまなバージョンがある。

④AMY(1983)
次世代パソコン用に開発されていたが、世に出ることなく終わった幻の逸品。加算合成音源というオルガンに似た仕組みを採用しており、最大８音を同時発声できるチップだった。同様の音源としてはタイトーやアルファ電子のアーケード基板に用いられたMSM5232チップを挙げることができるが、スペック的にはAMYのほうが一段抜きんでていたといえるだろう。扱い方によってはかなりリアルな音を出すことも可能だったらしく、試作発表された当時のレビューには「ピアノやチェロの音を本物そっくりに奏でる」との評がある。

⑤GUMBY(1983～)
アタリの第三世代家庭用ゲーム機、Atari 7800用に開発されていた音源チップ。カートリッジ内蔵の拡張音源としても使用される予定だった。それ以上の詳細は不明で、アタリの分社化にともない開発はキャンセルされた。

⑥CAGE(1994～)
"Configurable Audio Generation Engine"の略。FM音源時代以降のアタリゲームズを支えた、PCM音源ベースの音響システム。TMS32C031というDSPチップを搭載している。サラウンド時代の到来を見据えた周到な設計だった。詳しくは本文参照。

※アタリは他にも携帯ゲーム機LYNXや家庭用ゲーム機JAGUARなどでも独自のカスタム音源を用いているが、これらはアタリの分社化以降にアタリコープ側が手がけたものなので、ここでは割愛する。

※6 6502アセンブラのプログラム　この頃アタリではVAX-11/780という当時人気のミニコンピュータを用い、これに「ブルーボックス」や「ホワイトボックス」と呼ばれる6502搭載の自社製ハードウェア・エミュレータを接続していた。このエミュレータにVAXからプログラムを転送することで、実際の基板と同様の動作を確認することができたわけである。後述するRPMも含め、プログラムはVAX標準の「EDT」と呼ばれるテキストエディタで書かれた。85年まではプログラム担当もオーディオ担当もグラフィックス担当も全員機材を共用していたため、順番待ちに費やされる時間が長かったという。また「ブルーボックス」は不安定なところもあったため、開発環境そのものは決して快適ではなかったそうだ。(参照:IA-SIG Newsletter Vol.1 No.3, November 1, 1999)
※7 6502 CPU　MOSテクノロジーが開発した8-bit CPU、MOS6502のこと。アタリのゲーム開発では、業務用・家庭用を問わずこの系統のCPUが非常によく用いられた。
※8 サンプリングを再生できるコード　POKEYの１チャンネルを、適応デルタ変調により4-bit DACとして使用できるようにしていた。



1994年、アタリゲームズ本社にて。前列右から２番目がフラー氏。

僕が書いたんです。これを使えばあらゆるプログラムやコマンドから音素解析し、世界標準の発音で英単語を喋らせることができました。単語をタイプすればどの国の人でも世界標準の英語を使えたわけです。

――83年にアーケードのオーディオ・グループが編成され、その責任者となっておられます。同グループには何人が所属していたのでしょうか？

フラー　最初期で3人、最大で9～10人でした。これがその頃の写真です（上の写真）。

――アーケード部門で最初のお仕事は『ファイヤーフォックス』（※10）のサウンドデザインでした。

フラー　『ファイヤーフォックス』はレーザーディスクのゲームですが、当時の大半のアーケード作品同様、音源にはQUAD POKEYを使用していたので、効果音は特別なものでもありませんでしたよ。

――アーケードでお名前が最初にクレジットされたゲームは『マーブルマッドネス』（※11）だと思います。これはFM音源が搭載された世界初のゲームでもあり

※9 Atari 1400XL/1450XL　Atari 400/800シリーズの最上位機種として83年頃に試作されたが、マーケティング戦略の都合で製品化は後回しにされ続け、終にはお蔵入りとなった。
※10『ファイヤーフォックス』（Fire Fox）　84年稼働。アタリ最初で最後のレーザーディスクゲーム。アタリの親会社だったワーナー・ブラザーズの同名映画を元にしており、映像も映画のものを用いている。
※11『マーブルマッドネス』（Marble Madness）　84年稼働。擬似3Dの迷路脱出ゲーム。当時の常識を超えた美しいグラフィックスとサウンド、トラックボールによる自然な操作、そして物理法則を巧みに演出した前例のないゲームデザインで話題を集めた。いまや高名なゲームデザイナーであるマーク・サーニーが手がけた二作目のゲームで、ほとんど独力で作り上げたことで知られる。今日なおアタリゲームズの最高傑作として推す声は大きい。

ました。

フラー　同僚のアール・ヴィッカーズ(Earl Vickers)が、ヤマハのFM音源チップYM2151(※12)について研究していたんです。そういう製品があることを彼が発見し、アタリに独占使用を許諾してもらえるよう自分で手筈を整えました。でも使ったのは『マーブルマッドネス』が最初じゃないんですよ。実際には『ペーパーボーイ』(※13)のほうが先でした。なぜそちらが先に出なかったのかはよくわかりませんが、たぶん『マーブルマッドネス』のほうが早く完成したんでしょう。

――この頃アタリでは新型音源チップAMYを開発していましたが、それを押しのけてまでYM2151を採用したのは何故でしょうか？　当時まだ非常に高価だったと思うのですが……。

フラー　アタリのオーディオ研究開発部門と一緒に仕事をしていた関係で、AMYのシミュレーションは聴いたことがありますが、知る限り実際に試作されたAMYはほんの数個しかないはずで、結局製品化には至りませんでした。YM2151チップは格段に先進的だったので、それを考えれば価格は相応でした。アタリがどうすれば使用許諾を受けられるのか、わかるまでは手間でしたけどね。

――ちなみにヴィッカーズさんはどんな方でしたか？

フラー　オーディオ・グループの一員で、優れたオーディオ・エンジニアでした。YM2151で音声合成させるプログラムを書いたりもしていたんですよ！　彼とは今でも交流があります。

――この頃アタリはコンピュータ部門(Atari Corp.)とアーケード部門(Atari Games)に解体され、後者はナムコの傘下に入りました。フラーさんは後者に配属されることになったわけですが、ナムコのサウンドスタッフとも交流はありましたか？

フラー　いえ。彼らと話したことはなく、ナムコの音楽についてもよく知りませんでした。ナムコの経営参加は、僕たちのオーディオ業務には何も影響していません。

■FM音源時代と同僚たち

――FM音源は扱いの難しい音源だったと思いますが、アタリでは当初からYM2151のポテンシャルを十分に引き出して音色や効果音を作り出していました。特に『ピーターパックラット』の自然なホイッスルは衝撃的でした。FM音色のエディットはどういう環境でやっておられたのでしょうか？

フラー　最初はヤマハ製のPCとそのソフトを使っていましたが、後にはSmalltalk(※14)で音色や効果音を制作できるPC用のツールを自分で開発しました。これはGUIで使用できるものでした。

――アタリのサウンドとその完成度を日本に知らしめたのは、やはり『マーブルマッドネス』だったと思います。映画音楽の手法を採り入れた最初のゲーム音楽ですね。画面の展開に応じてモチーフも展開するなど、インタラクションの面でも先進的でした。

フラー　『マーブルマッドネス』ではオリジナルのサウンド用マクロ言語、通称RPM(Rusty's POKEY Music)を用いました。これはアタリのオリジナルで、既存の音楽言語から影響は受けていません。名前が示すようにラスティ・ドウ(※

※12 YM2151　ヤマハが自社の特許技術であるFM音源をひとつのチップに収めた、いわば初のワンチップ型FM音源。「OPM」の略称でも知られる。初期のワンチップ型FM音源の中ではもっとも高性能であり、当初はヤマハ製品以外で使われることを想定していなかった。しかし『マーブルマッドネス』以降はアーケード基板向けの外販にも道が開かれる(シンセサイザやパソコン向けの外販開始はもっと後から)。アタリでは92年頃まで主力音源だった。

※13『ペーパーボーイ』(Paper Boy)　85年稼働。自転車に乗った少年を操作して新聞配達していくという、一風変わったクォーター・ビューのゲーム。製品化は『マーブルマッドネス』に3ヵ月ほど遅れた。ハル・キャノン氏がサウンドを担当している。

※14 Smalltalk　80年に公開された比較的若いプログラミング言語。商用ゲームの開発に使用された例は、当時としてはかなり珍しい。

15）がもともと開発したもので、81年以降、アタリの大半のゲームで使用されました。RPMはのちに多くの人々の手で改良されましたが、根本のところで創意工夫を凝らしたのは、ラスティです。僕もあらゆる種類の音楽と効果音をRPMで書きました。

RPMの文法は、たとえば第三オクターブのドを四分音符で演奏するなら“.NOTE C3Q”といったように表記します。またそういった形の音楽シーケンスだけでなく、論理プログラミング命令でサウンドを作ることもできました。インタプリタ方式だったので、制作中の音はリアルタイムで再生できます。これによって作曲者は、ゲームの展開やプレイヤーのアクションに対し、それに相応しい音楽をきっちり書くことができたんです。

ちなみにRPMは音源チップに依存しません。音源チップに対応させるためのインターフェイス・プログラムを別途書かなければなりませんでしたが、それさえあればPOKEYでもFM音源でも音を作ることができました。

――『マーブルマッドネス』の印象的なコイン投入音は、その後アタリのFM音源使用ゲーム全般に使われ続けました。アタリのシンボルともいうべき音ですね。

フラー　あれはハル・キャノン（※16）が作ったはずです。

――キャノン氏とは『マーブルマッドネス』から『ツービン』（※17）『ビンディケーターズ』（※18）くらいまで、多くの作品を一緒に手がけておられますね。

フラー　ハルは才能に恵まれた、卓越したピアニストにして作曲家です。本来の自分はブルースのピアノ奏者だと考えていましたね。本当にユーモラスな人だったので、一緒に働くのはとても楽しかったですよ。実験的なことをするのが非常に好きで、自分が作る一番いい作品は実験と「事故」（彼自身そう呼んでいました）の成果だと思っていました。僕はオーディオ・グループの責任者だったので、一緒に仕事をする時の作業分担は、僕が決めていました。

――キャノン氏退社以降は、ドン・ディークナイテ（※19）氏と組んだお仕事が増えます。『サイバーボール』（※20）以降は大半がそうですね。インディアナ大学で作曲の博士号を取得しただけあって、非常に多彩なスタイルで作曲される方です。

フラー　ドンはどんなメディアであろうとも高い力量を発揮することができる作曲家です。ゲーム音楽や電子音楽だけでなく、オーケストラ、室内楽、合唱曲、ソロ演奏曲など、アコースティックな音楽も幅広くしっかり作ることができます。僕たちは「このゲームにはこんな音楽スタイルが適している」とか「この作曲スタイルには誰が相応しい」とか、そういう基準で物事を決めることはなかったんですよ。クライアントの求める最良の音楽を作ると同時に、作曲家として自分たち自身も成長もする。それを目標にしていました。何かのプロジェクトが立ち上がったとき、もしオーディオ部門の誰かが「こういう風な作曲に挑戦すれば面白いんじゃないか」と思ったら、その人がその仕事をやるという感じだったんです。

■日本のゲーム音楽について

――91年にはそれまでの集大成として、アタリのゲーム音楽が日本でCD化されました。

フラー　アールのお陰で実現したもので

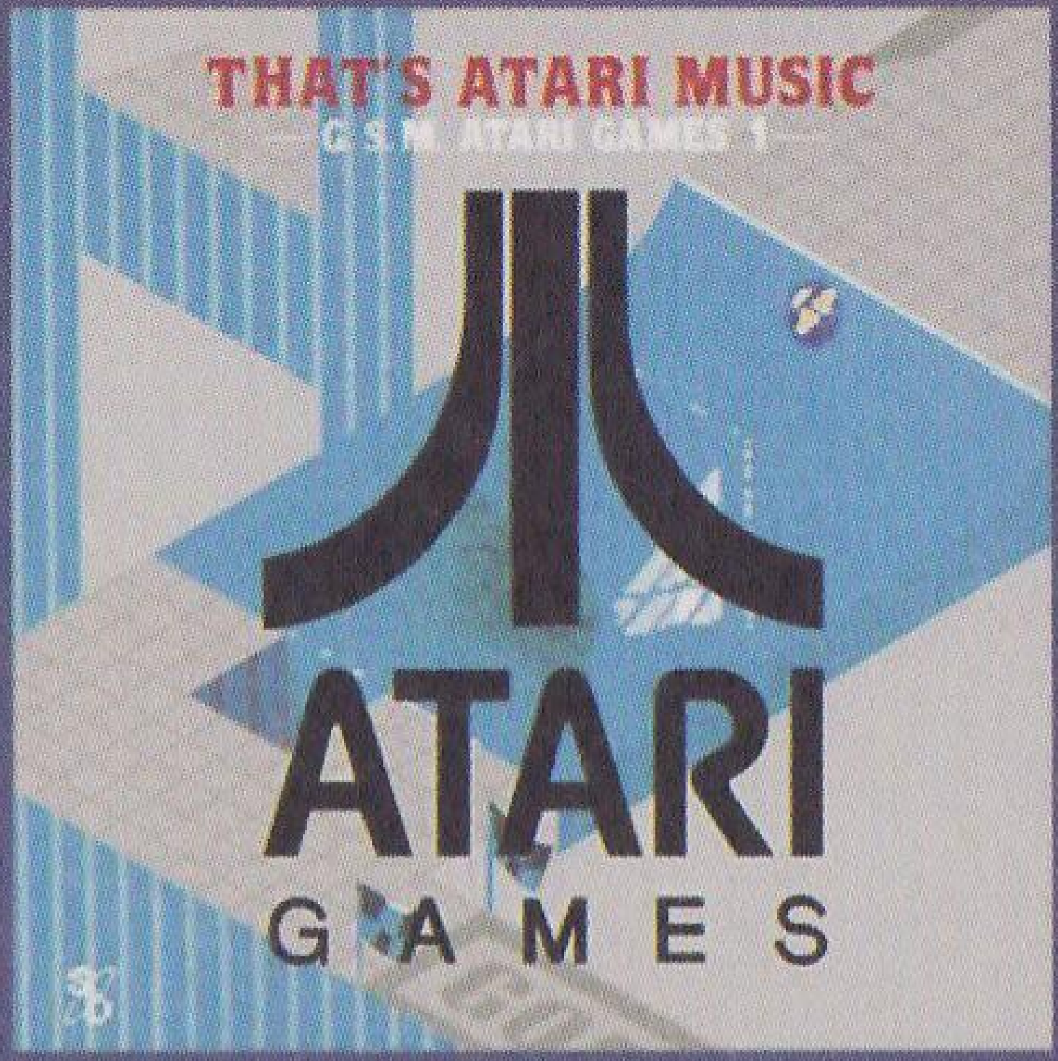
※15 ラスティ・ドウ（Rusty Dawe）　82年～96年にかけてアタリに在籍。『マーブルマッドネス』では開発初期のプロジェクトリーダーでもあった。他に『クローク＆ダガー』『I, Robot』『ペーパーボーイ』『ランパート』など多くの作品に関わっている。RPMに関しては「もし当時MIDIがあれば、RPMを作ることもなく、MIDIを使っていただろうね」とも語っている。

※16 ハル・キャノン（Hal Canon）　アタリのライバルだったマテル社で、83年まで家庭用ゲーム機Intellivisionのサウンドを担当した後、アタリに移籍。『ガントレット』『ペーパーボーイ』『スーパースプリント』などをはじめ、多くの作品に印象的な楽曲の残した。89年頃退社したと思われるが、その後の消息は不明。

※17 『ツービン』（Toobin'）　88年稼働。川くだりを題材にしたコミカルな見下ろし型レースゲーム。レバーなし５ボタンのみという操作体系が特徴的。ドライで軽快な音楽も魅力だが、音源化はされていない。

※18 『ビンディケーターズ』（Vindicators）　88年稼働。未来を舞台にした縦スクロールの戦車戦ゲームで、操縦桿型コントローラーで自機を操作する。画面もサウンドも地味だが侮れない渋さを持っている。こちらも未音源化。

『レースドライビン』『ハードドライビン』『マーブルマッドネス』『ランパート』『ピーターパッククラット』『ピットファイター』『クラックス』を収録。2003年に復刻したがそちらも廃盤。



That's Atari Music Vol.Ⅰ ※廃盤

『スーパースプリント』『ガントレット』『ペーパーボーイ』『ロードブラスターズ』『S.T.U.N. RUNNER』『720°』を収録。やはり復刻されるも既に廃盤。



That's Atari Music Vol.Ⅱ ※廃盤

す。彼のもうひとつの大きな功績といえるでしょうね。アタリの音楽が日本で受け容れられたというのは、きわめて喜ばしく、また光栄なことでした。我々の音楽がCDになるということを、大変誇らしく感じましたよ。

――当時日本のゲーム音楽については気にしておられましたか?

フラー　日本のゲーム音楽はユニークです。ハーモニー進行の選び方も、リズムも、楽器編成も、とにかく独特で、当時の日本人が作るゲームそのものと、分かちがたく結びついていました。あそこに純粋な西洋音楽をそのまま乗せても、きっとうまく噛み合わなかったに違いません。そんなところが、とても不思議で興味をそそりましたね。

――こう言っては失礼かもしれませんが、アタリのFM音色は、日本のアーケードのそれと比べて工夫に欠けるところがあったように思います。例えば日本では、ふたつ以上のチャンネルで同じ音を奏でて、エコー効果を出すといったようなことを頻繁にしました。あるいはポルタメントを用いて重みのあるドラムの音を作ったりもしました。こういったテクニックは80年代後半、日本のゲームメーカーでは珍しくなくなっていました。アタリがそういった方向に行かなかったのは、シーケンスの技術よりも音響設計を優先したからでしょうか？　フラーさんはスピーカーの設計もずっと手がけておられました。

フラー　筐体がどのような音響を生み出し、それがゲームセンターでどのように響くかということを、僕はとても深く考えていました。スピーカー、エンクロージャー、アーケード筐体などに数多く触れ、その音響特性を研究したり、リアルタイム検査をしたりしていました。その結果僕らはアーケード筐体内で、専用のエンクロージャーにスピーカーを密閉するという方式を取るようになり、アーケードという環境で最良の音響を作り出せるよう、筐体デザインを大きく進歩させたんです。ですが音楽的な方法論は、それには関係していません。ポルタメントは使っていましたが、そう頻度ではなかったでしょうね。エコーも一部の効果音では使っていました。しかしそのために2チャンネル消費するのは、いささか無駄であるように思われました。チャンネル

※19 ドン・ディークナイテ(Don Diekneite)　88年頃入社。アタリ時代の主な作品に『バッドランズ』『ハードドライビン』『S.T.U.N.ランナー』『ランパート』などがある。優れたトランペット奏者でもあるという。後年フラー氏とともにソノーラルを立ち上げている。

※20『サイバーボール』(Cyberball)　88年稼働。ロボットたちが戦う未来のアメリカンフットボール。この時期のアタリゲームズ作品は日本でほとんど稼働しておらず、家庭用の移植作も少ないのだが、本作はメガドライブ移植版が日本でも発売されたので、隠れた佳作であることをご存知の方も多いだろう。

が余っているなら、楽器の音をひとつ足せば、音楽をよりよく聴かせることができますから。考慮すべきトレードオフはいろんなところにあります。そして僕たちはエフェクトに焦点を当てることよりも、楽器の幅を最大限に活かすことを選んだんです。

■アタリゲームズ後期

——オーディオ・グループは当初、ゲームプログラマが使っていたVax-11/780を共有し、そこでサウンドプログラムを作っていましたが、87年にはフラーさんとパット・マッカーシー（※21）氏が独自に設計したサウンド専用機に移行しました。これは68000 CPU（※22）とCP/M（※23）で動作するコンピュータで、S.A.（Stand-Alone Audio）（※24）と呼ばれるアーケードのサウンド専用サブ基板を直接コントロールするものだったようですね。やはりRPMが使えたそうですが。

フラー　68000 CP/Mの開発システムはS.A.と直結していたわけではなく、実際同システムを用いながらS.A.の別バージョンをいくつか設計していました。68000 CP/Mの後、開発環境はIBM-PCに移行し、僕はSmalltalkとC言語で多くのツールを作成しました。効果音デザイン用、音声合成のフレーズ操作用、作曲用などです。PCではYM2151を4個搭載したサウンドカードを使っていました。

——アタリのアーケードには未発表作品も多数ありました。その中にはサウンドだけできていたものもあったりするのでしょうか？

フラー　ほとんどありません。もしあったとしても、テスト目的で作ったものだけですね。

——テンゲンの家庭用ゲームでもサウンドを担当しておられました。

フラー　ファミコンやスーパーファミコンの音は、最初アタリのオーディオ・グループが制作していましたが、後にテンゲンにも独自のサウンド部署ができました。僕たちがテンゲン向けにやっていたのはアーケードゲームの移植が中心でしたね。

——アタリでの最後のお仕事はCAGEという次世代サラウンド・オーディオシステムの開発と、これを初採用したアーケードゲーム『T-MEK』（※25）の作曲でした。

フラー　CAGEはいろいろと画期的なことができるもので、シンセサイザ部分とそのハードウェアはチャック・ペプリンスキ（※26）が設計・実装しました。オーディオはQUAD社の純正品です。CAGEは3D空間における音の移動を簡単に作り出すことができたんです。たとえば、効果音の音量値を動的に設定するだけで、音の空間移動をリアルタイムに表現できたり、車やミサイルの移動音をその場で3D化して4スピーカーそれぞれのドップラー効果を計算できたり、といった具合です。RPMもCAGE向けに拡張し、スピーチ生成機能や各種ツールを追加しました。本当によくできたシステムでしたよ。CAGEは『ラッシュ』シリーズ（※27）でも使っていましたね。

——この頃アタリゲームズはナムコ資本から離れ、タイムワーナー・インタラクティブに社名変更した後、WMSインダストリーズに売却されました。フラーさんはこの時期に退社しておられますが、アタリにおける仕事は、どういうところがよかったですか？

※21 パット・マッカーシー（Pat McCarthy）　78年入社。アタリ・アイルランドでの現地サービスマネージャーを経て、81年～96年にかけハードウェア担当として活躍。『クラックス』『ランパート』などに関わっている。

※22 68000 CPU　モトローラ製の16ビットCPU、MC68000のこと。80年代半ばからビデオゲームの開発に数多く用いられている。

※23 CP/M　フロッピーディスクの操作を前提としたコマンドライン方式のOS。後のMS-DOS（Windows時代以前の標準的OS）に大きな影響を与えたことで知られる。

※24 S.A.（Stand-Alone Audio）　アーケード基板において、オーディオ部分をメイン基板から切り離し、オーディオ部分だけを独立して開発できるようにするべく作り出されたシステム。68000 CP/Mマシンを主体とし、そこにPOKEYであれFM音源であれ、どんなサウンドハードでも接続することができた。彼らがS.A.を立案した段階では、社内での印象は良くなかったそうだが、結果的には作業の絶大な効率化を実現し（前掲ニュースレターによると「100倍早くなった」）、さらにハードの開発コストも劇的に下げることができたという。システム基板「システムI」「システムII」の導入後から開発スタートし、『XYBOTS』（87年）で初採用に至っている。その翌年にはフラー氏自らRPMコンパイラ/インタプリタを開発している。91年には後継のS.A.IIが開発され、その後も改良を経ながら92年まで使用された。

フラー　アタリではイノベーション魂と、個性的な人々とが、常に一緒にあってくれました。腕のいいエンジニアやイノベーティブなアーティストの中には、誰かにものを教えるのが好きな人も多かったので、よく「アタリ大学」なんて言われていたんですよ。

僕がいた頃のアタリは途方もなく楽しく、やりがいがあると同時に、悩ましい場所でもありました。自分たちで作り出したオーディオ技術に則って、音楽、サウンドデザイン、ボイスが新たに生まれる。そこに関しては、何もかも楽しかったです。でも新しいことをしようとすると経営陣が立ちふさがるので、何度も何度もその壁を乗り越えなければいけない。そこにはイライラさせられました。なかなか皮肉めいていると思いませんか?

■アタリ以降

――退社後はパット・マッカーシー氏とマター・トゥ・マジック社を設立しておられます。この会社ではアタリゲームズの元同僚がいる会社、たとえばLBEテクノロジーズやエクスプローラ・テクノロジーズといった会社から主に仕事を受注していました。たとえば『ナスカー・シリコン・モーター・スピードウェイ』(※28)や『オデッセイ・グローブ』(※29)といった製品のオーディオや音楽などを手がけておられますね。

フラー　『オデッセイ・グローブ』では僕の開発したスピーチ連結法を活用しています。声優のディレクションまで担当して、スピーチのフレーズをリアルタイムで再利用できるようにすることで、ROM容量を劇的に節約しました。同社の技術はその後リープフロッグ・エンタープライズ(※30)が取得したので、『リープパッド』『リープスター』をはじめとする同社製品にも、同じ技術が多く採用されているわけです。『シリコン・モーター・スピードウェイ』は、マイルズ・オーディオ・システム(※31)と5台のPCを使用しています。NASCARレースやその実車から、実際に録音しています。

――02年にはソノーラル・オーディオ・スタジオ(Sonaural Audio Studio)を設立し、以後はリープフロッグ社製品、ゲームボーイアドバンス、携帯電話ゲーム、PCゲームなど多岐にわたるサウンドを展開しておられます。これに対応するサウンド制作環境はどのようなものですか?

フラー　オーディオツールとしては、プロ用の市販のものと、自社開発した専用のものを組み合わせて使っています。市販のツールにも素晴らしいものが多数出てきていますが、特殊な用途や新規プラットフォームのためには、自分たちで新しいツールを作らなければいけないことがまだあります。ソノーラルでは最新のITツールを駆使し、クライアントのコスト削減をする努力もずっと欠かしていません。ソノーラルは常に進化を続けています。

――最後に……。もっとも好きな音源は何でしたか?

フラー　FM音源に尽きますね。FM音源は最小限のオーバーヘッドで多彩なサウンドを作り出すことができるので、現在も高く評価していますよ。

――ありがとうございました。

フラー　どういたしまして!　今回インタビューしていただけたことは大変嬉しく、そして光栄でした!

※25『T-MEK』94年稼働。３Ｄ一人称視点の戦車戦ゲーム。最大6人までの通信対戦が可能となっている。日本ではほとんど稼働していなかったと思われるので、海外版SUPER 32X移植版のほうが有名。音響効果を重視したCAGEの設計ゆえに、ゲーム内にBGMは存在していない。

※26 チャック・ペプリンスキ(Chuck Peplinski)　ハイブリッド・アーツ社でのソフト開発を経て、92年～96年にかけてアタリに在籍。オーディオエンジニアとして活躍した。その後フィリップスの半導体部門に所属。

※27『ラッシュ』シリーズ　『ラッシュ』の名を関したアタリ／ミッドウェイ製ドライブゲームの総称。『サンフランシスコ・ラッシュ・エクストリーム・レーシング』(San Francisco Rush: Extreme Racing, 1996)を皮切りに、アーケードでは４作品がリリースされた。

ブラッド・フラー氏
アタリ時代の担当作品リスト [1982～2003]

Audio Content………コンテンツ制作担当　Audio Technology………技術開発担当　Audio Mgmt………マネージメント担当

GAME/TITLE	ゲームタイトル（邦題）	PLATFORM	DEVELOPER	PUBLISHER	RELEASE YEAR	JOB/WORK YOU DID
Leapster Letter Factory	リープスター・レター・ファクトリー	Leapster	LeapFrog	LeapFrog	2003	Sound Design, Implementation
Leapster Word Factory	リープスター・ワード・ファクトリー	Leapster	LeapFrog	LeapFrog	2003	Sound Design, Implementation
Leapster Phonics	リープスター・フォニックス	Leapster	Imagine Engine	LeapFrog	2003	Sound Design, Consultation
Tonka Town	トンカ・タウン	PC	Imagine Engine	Atari	2003	Composer, Sound Design
5th Grade Math	フィフス・グレード・マス	Quantum Pad	LeapFrog	LeapFrog	2003	Composer, Sound Design, Voice Direction, Voice Talent
4th Grade Math	フィフス・グレード・マス	Quantum Pad	LeapFrog	LeapFrog	2003	Composer, Sound Design, Voice Direction, Voice Talent
Rugrats Meets the Wild Thornberrys	ラグラッツ・ミーツ・ザ・ワイルド・ソーンベリー	PC	Imagine Engine	THQ	2003	Composer, Sound Design
Rugrats Meets the Wild Thornberrys	ラグラッツ・ミーツ・ザ・ワイルド・ソーンベリー	GBA	Imagine Engine	THQ	2003	Composer, Sound Design
Karaoke Toy	カラオケ玩具	Toy	LeapFrog	LeapFrog	2003	Composer
3rd Grade Writing	サード・グレード・ライティング	Quantum Pad	LeapFrog	LeapFrog	2003	Composer, Sound Design
Globe Fact Pack	グローブ・ファクト・パック	Explorer Globe	LeapFrog	LeapFrog	2002	Voice Direction
Reading Games	リーディング・ゲームス	Imagination Desk	LeapFrog	LeapFrog	2002	Composer, Sound Design
Matchbox Cross Town Heroes	マッチボックス・クロス・タウン・ヒーローズ	PC/MAC	Imagine Engine	THQ	2002	Composer, Sound Design, Voice Direction, Voice Talent
Matchbox Cross Town Heroes	マッチボックス・クロス・タウン・ヒーローズ	Game Boy Advance	Imagine Engine	THQ	2002	Composer, Sound Design
Cake and Mice Cream	ケーク・アンド・マイス・クリーム	Leap Pad	LeapFrog	LeapFrog	2002	Composer, Sound Design, Voice Direction
The Mole's Huge Nose	ザ・モールズ・ヒュージ・ノーズ	Leap Pad	LeapFrog	LeapFrog	2002	Composer, Sound Design, Voice Direction
Rainy Day Play	レイニー・デイ・プレイ	Leap Pad	LeapFrog	LeapFrog	2002	Composer, Sound Design, Voice Direction
A Bark in the Dark	ア・バーク・イン・ザ・ダーク	Leap Pad	LeapFrog	LeapFrog	2002	Composer, Sound Design, Voice Direction
A Fisherman's Tale	ア・フィッシャーマンズ・テイル	Leap Pad	LeapFrog	LeapFrog	2002	Sound Design, Voice Direction
Lost and Found	ロスト・アンド・ファウンド	Leap Pad	LeapFrog	LeapFrog	2002	Composer, Sound Design, Voice Direction
A Day at Moss Lake	ア・デイ・アット・モス・レイク	Leap Pad	LeapFrog	LeapFrog	2002	Composer, Sound Design, Voice Direction
The Day Leap at Olives	ザ・デイ・リープ・アット・オリーブス	Leap Pad	LeapFrog	LeapFrog	2002	Composer, Sound Design, Voice Direction
Tad's Good Night	タッズ・グッド・ナイト	Leap Pad	LeapFrog	LeapFrog	2002	Composer, Sound Design, Voice Direction
Alphabet Adventures	アルファベット・アドベンチャー	Leap Pad	LeapFrog	LeapFrog	2002	Composer, Sound Design, Voice Direction
Silicon Motor Speedway	シリコン・モーター・スピードウェイ	LBE	Silicon Entertainment	Silicon Entertainment	1996, 1997, 1999	Sound Design, Voice Direction
Eureka!	エウレカ!	Odyssey Globe	Explore Technologies	Explore Technologies	1997	Sound Design, Voice Direction
Globesurfer	グローブサーファー	Odyssey Globe	Explore Technologies	Explore Technologies	1997	Sound Design, Voice Direction
Solo Trek	ソロトレック	Odyssey Globe	Explore Technologies	Explore Technologies	1997	Sound Design, Voice Direction
Odyssey Globe	オディッセイグローブ	Odyssey Globe	Explore Technologies	Explore Technologies	1997	Music Sequencer Architect
T-Mek	T-Mek	LBE	Atari Games	Atari	1994	Composer, Sound Design, Voice Direction
Music Operating System	音楽オペレーティングシステム	Arcade Hardware	Atari Games	Atari	1994	Architect, Programmer
R.B.I.Baseball '94	R.B.I.ベースボール'94 (※機種はメガドライブの間違いだと思われる)	Super Nintendo	Tengen	Tengen	1994	Composer, Sound Design
MOSCE (audio development tool)	MOSCE (オーディオ開発ツール)	PC	Atari Games	Atari	1993	Architect, Programmer
Space Lords	スペースローズ	Arcade	Atari Games	Atari	1992	Composer, Sound Design
Steel Talons	スティールタロンズ	Arcade	Atari Games	Atari	1991	Sound Design, Voice Direction
Off The Wall	オフザウォール	Arcade	Atari Games	Atari	1991	Sound Design
R.B.I.Baseball 3	R.B.I.Baseball 3 (プロ野球ファミリースタジアム'88)	Super Nintendo	Tengen	Tengen	1991	Composer, Sound Design
Stand-Alone Audio Board 2 (SAII)	スタンドアロン・オーディオ・ボード2 (SAII)	Arcade Hardware	Atari Games	Atari	1991	Co-Designer
Rampart	ランパート	Arcade	Atari Games	Atari	1990	Sound Design
KLAX	クラックス	Arcade	Atari Games	Atari	1990	Sound Design, Voice Direction
KLAX	クラックス	Super Nintendo	Tengen	Tengen	1990	Sound Design
Tetris	テトリス（アタリ版）	Arcade	Atari Games	Atari	1989	Compoers, Sound Design
S.T.U.N.Runner	スタンランナー	Arcade	Atari Games	Atari	1989	Sound Design
Escape from the Planet of the Robot Monsters	エスケープ・フロム・プラネット・オブ・ザ・ロボット・モンスターズ	Arcade	Atari Games	Atari	1989	Sound Design
Cyberball	サイバーボール	Arcade	Atari Games	Atari	1989	Sound Design
R.B.I.Baseball 2	R.B.I.Baseball 2 (プロ野球ファミリースタジアム'87)	Super Nintendo	Tengen	Tengen	1989	Composer, Sound Design
Vindicators	ビンディケーターズ	Arcade	Atari Coin-op	Atari	1988	Composer, Sound Design
Toobin	ツービン	Arcade	Atari Coin-op	Atari	1988	Composer, Sound Design
Blasteroids	ブラステロイズ	Arcade	Atari Coin-op	Atari	1988	Composer, Sound Design
R.B.I.Baseball	R.B.I.Baseball (プロ野球ファミリースタジアム)	NES	Tengen	Tengen	1988	Composer, Sound Design
Music language compiler/ interpreter for interactive music development	インタラクティブ音楽開発用の音楽言語コンパイラ／インタプリタ	68000/CPM	Atari Coin-op	Atari	1988	Designer, Programmer
Xybots	ザイボッツ	Arcade	Atari Coin-op	Atari	1987	Composer, Sound Design, Voice Creation
Thunder Jaws (internal temporary name: Rolling Thunder)	サンダージョーズ (開発名：ローリングサンダー)	Arcade	Atari Coin-op	Atari	1987	Composer, Sound Design
Stand-Alone Audio Board 1 (SAI)	スタンドアロン・オーディオ・ボードI (SAI)	Arcade Hardware	Atari Coin-op	Atari	1987	Co-Designer
Road Blasters	ロード・ブラスターズ	Arcade	Atari Coin-op	Atari	1987	Composer, Sound Design, Voice Direction
APB (All Points Bulletin)	APB（オール・ポインツ・ブレティン）	Arcade	Atari Coin-op	Atari	1987	Composer, Sound Design
720	720°	Arcade	Atari Coin-op	Atari	1986	Sound Design
Gremlins	グレムリン（未発売）	Arcade	Atari Coin-op	Atari	1985	Sound Design, Music Adaption
Road Runner	ロード・ランナー	Arcade	Atari Coin-op	Atari	1985	Sound Design
Peter Pack Rat	ピーターパックラット	Arcade	Atari Coin-op	Atari	1985	Composer, Sound Design
Gauntlet II	ガントレットII	Arcade	Atari Coin-op	Atari	1985	Composer, Sound Design
Marble Madness	マーブル・マッドネス	Arcade	Atari Coin-op	Atari	1984	Composer, Sound Design
Speaker Enclosure Design	アーケードゲーム用スピーカー筐体設計	Atari Arcade and LBE Cabinets	Atari	Atari	1983-1994	Audio Engineer
Firefox	ファイヤーフォックス	Arcade	Atari Coin-op	Atari	1983	Sound Design
Supervised all audio content and audio technology development at Atari Games	アタリゲームズ(アーケード部門)のオーディオコンテンツおよびオーディオ技術をすべて監修	All Atari Arcade Platforms	Atari	Atari	1983 -1994	Audio Director
Superman III	スーパーマンIII	Atari 800	Atari Home Computer Div	Atari	1982	Sound Design
Robotron	ロボトロン	Atari 800	Atari Home Computer Div	Atari	1982	Sound Design
World English to Speech interpreter.	世界標準英語の音声合成インタプリタ	Atari 1400XL/1450XL series computers	Atari Home Computer Div	Atari	1982	Programmer
E.T.	E.T.	Atari 800	Atari Home Computer Div	Atari	1982	Sound Design
Donkey Kong Jr.	ドンキーコングJr.	Atari 800	Atari Home Computer Div	Atari	1982	Sound Design
Donkey Kong	ドンキーコング	Atari 800	Atari Home Computer Div	Atari	1982	Sound Design

※28『ナスカー・シリコン・モーター・スピードウェイ』(Nascar Silicon Motor Speedway)　96年稼働。LBEテクノロジーズが開発したロケーション向けのレーシングゲームで、北米で人気を誇るNASCARレースを3／4サイズでシミュレートしている。車体の前半分を模した大型筐体も用意されていた。最盛期には全米15ヵ所でプレイ可能だったが、同社による運営は2001年に終了している。
※29『オデッセイ・グローブ』(The Oddysey Globe)　97年発売。サウンド機能を持つ地球儀型の知育玩具。フラー氏はこの製品でMIDIファイルを演奏するためのアーキテクチャも設計している。
※30 リープフロッグ・エンタープライズ　94年に設立されたアメリカの知育玩具メーカー。『リープパッド』や『リープスター』といった商品の大ヒットで急成長を遂げた。
※31 マイルズ・オーディオ・システム(Miles Audio System)　欧米で幅広く使われているゲームオーディオ用のミドルウェア。

Game Book Review

ゲーム書評

ゲーム世代の読者の知識欲を刺激する！　かもしれないゲーム関係の本を読んでみるコーナー。(記事中の敬称略)

解説＝アラキフミ（作家）

『週刊少年ジャンプ』伝説の誌面と偉人の秘話が集結!!!

「ファミコン神拳」といえばファミコン世代のゲームファンが少年時代、胸を熱くさせときめいていた『週刊少年ジャンプ』のファミコン情報ページ。それを立ち上げたのは鳥山明の原稿を500枚ボツにしたという伝説の編集者・鳥嶋和彦。加えて『ドラゴンクエスト』の堀井雄二、『メタルマックス』の宮岡寛、『ジャングルウォーズ』の木村初……と後にゲーム業界を牽引する豪華メンバーが「ゆう帝」「ミヤ王」「キム皇」に扮し、ゲームライターとしてゲームマスコミ黎明期にしか成し得ない禁断の裏技情報と本気モードのレビューを掲載し、ファミコンブームの一翼を担っていた。

その歴史を総括した本書『ファミコン神拳!!!』で鳥嶋が語るには、当時はメーカーへ事前の記事確認をせず、クレームが来ても「言論の自由」をタテにすべて一蹴していたと言い、「メーカーからクレームが来ても会社がライターを守ること」を鳥嶋が同コーナー制作の条件とした、というのだから驚きだ。

鳥嶋和彦は現在では白泉社の代表取締役社長（!）を務めているが、ジャンプ編集者の中でも特に異端であったという当時からの氏の矜持が、そこかしこに伝えられる。「優秀なスタッフは外部から」「外部スタッフには豪華食事（例：ステーキ弁当2500円）」「外部スタッフも作家扱い印税払い」などなど。その編集者としての矜持が若き日の堀井雄二たちを育てた……と考えると感慨深く想わずにはいられない。同じくジャンプ元編集長・西村繁男の著書『さらば、我が青春の『少年ジャンプ』』によると、西村は鳥嶋のことを明らかにジャンプ編集者としてのメインストリームではないと評価しているようだ。だが鳥嶋は『週刊少年ジャンプ』の第六代編集長に就任し、『遊戯王』などメディアミックス色の濃いヒット作品を送り出した。その起源が「ファミコン神拳」にあったと本書を読み解くとまた味わい深い。

今回読んだ本はコレ！



週刊少年ジャンプ秘録!!
ファミコン神拳!!!

■B5判／160ページ
■発売：集英社／発行：ホーム社
■発売日：2016年5月20日（発売中）
■価格：1944円（税込）



「ファミコン神拳」のイラスト担当であった土居孝幸（どいん）の描き下ろし漫画が、のっけから炸裂！　実話なのか!?



「ファミ神」の奥義はもちろん完全収録!!!

「メーカーチェック無し」だから掲載できた数々の「奥義」はファミコンの情報合戦の火付け役的存在であった。特に『ドラクエ』関連の独占情報は最大200万部という単行本の部数がそれを物語る。他誌では『ドラクエ』シリーズの無断掲載記事が問題になったりしたのと比べると感慨深い。

豪華スタッフが時を超えてここに集結!



鳥嶋和彦、堀井雄二を筆頭に当時のスタッフが集結。皆がMacのコンパチ機で『Wizardry』を徹夜でプレイした「ゲーム人」であったなど、今だから話せる秘話が満載。「ちらし寿司テンゴ」「コーヒーダブル」「悪いのはバン……」などの名言を本書で確認してほしい。



超辛口ゲームレビューを大復刻!

超辛口レビュー「あたた独断採点拳」を再録。「このゲームは2人で遊ばないとバカみたい」「とてもイライラするゲーム」等、当時の少年の心に刻まれた罪作りな発言の数々を見よ!

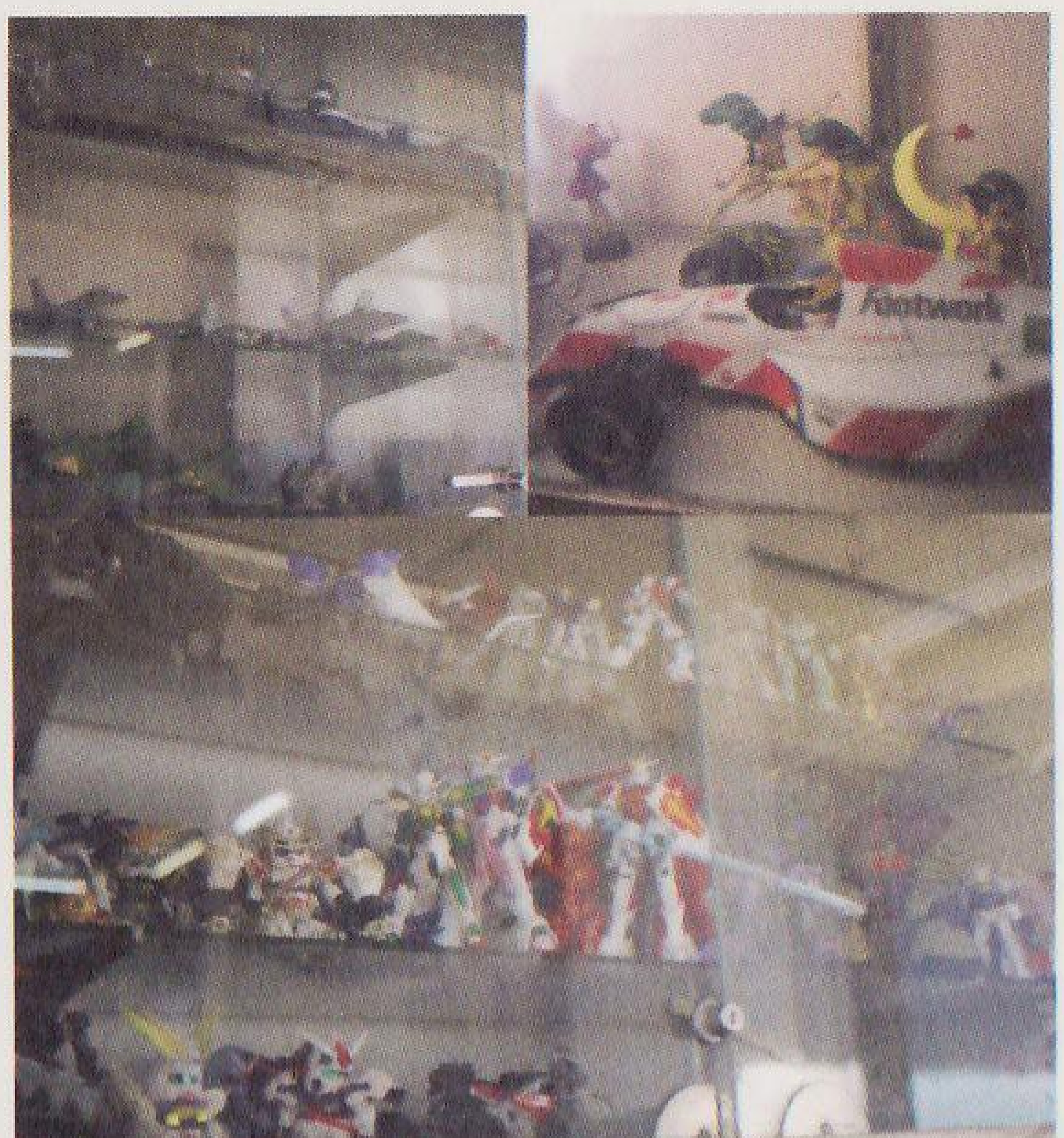


なつかしのイラストが満載!

『桃鉄』のキャラクターデザインで知られる土居孝幸の「ファミ神」時代のイラストがここに復活! ちなみに『桃鉄』の「キングボンビー」の性格面のモチーフは鳥嶋和彦であったとか。

おもちゃ屋さん探訪

構成＝編集部　写真＝巽 吟子



新旧さまざまな模型が飾られている。「常連さんが、作った模型を飾ってほしいって、お店に持ってきてくれるの」





―― 創業58年 ――

田中模型店

所在地：神奈川県横浜市金沢区六浦4丁目9-17
電話：045-781-4174
営業時間：14時頃～18時頃
定休日：毎週水曜・第二日曜
※営業時間が変更になる日や、臨時休業日もある為、遠方からご来店される方は事前にお電話ください。

子供の頃、お店の軒先で遊んだゲームの味わいを求めて……。ゲーム筐体が置いてある個人経営のおもちゃ屋さんを探し歩く探訪記。

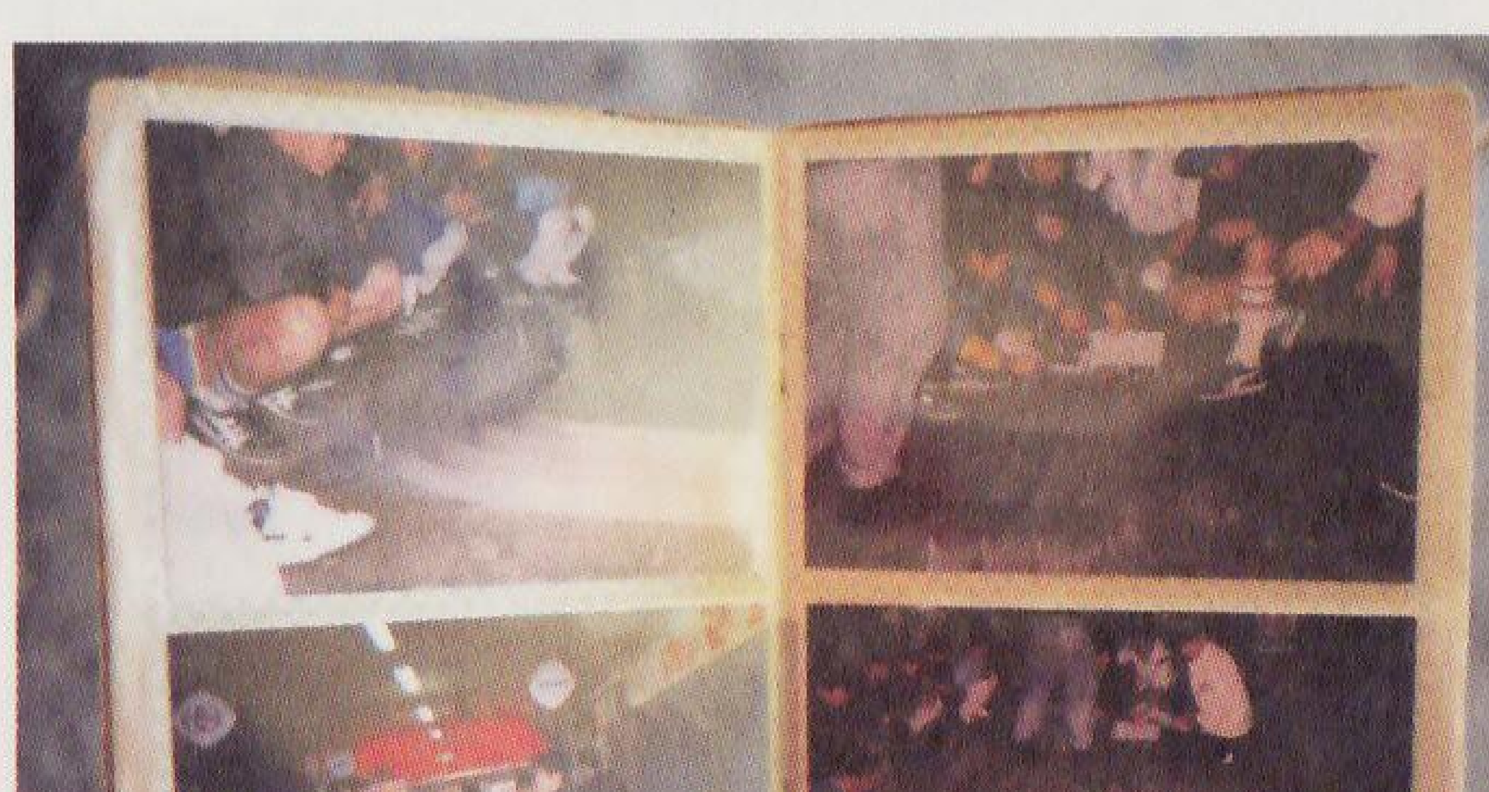
横須賀・横浜といった神奈川都市部と東京を結ぶ京急本線。その支線、停車駅が４つだけの京急逗子線に金沢八景から乗り換えて１駅めの六浦で下車。住宅地を歩くこと約10分。地図を頼りに「六浦日用品市場」を目指して歩くと、通りから奥まったところにオレンジ色のサンルーフ。シャッターが並ぶ商店街のひと区画に自販機とゲーム筐体が見えた。店頭にはガンプラが並んで見える。

「今年で創業58年めになるのよ」

と、おかみさんが笑顔で語る。

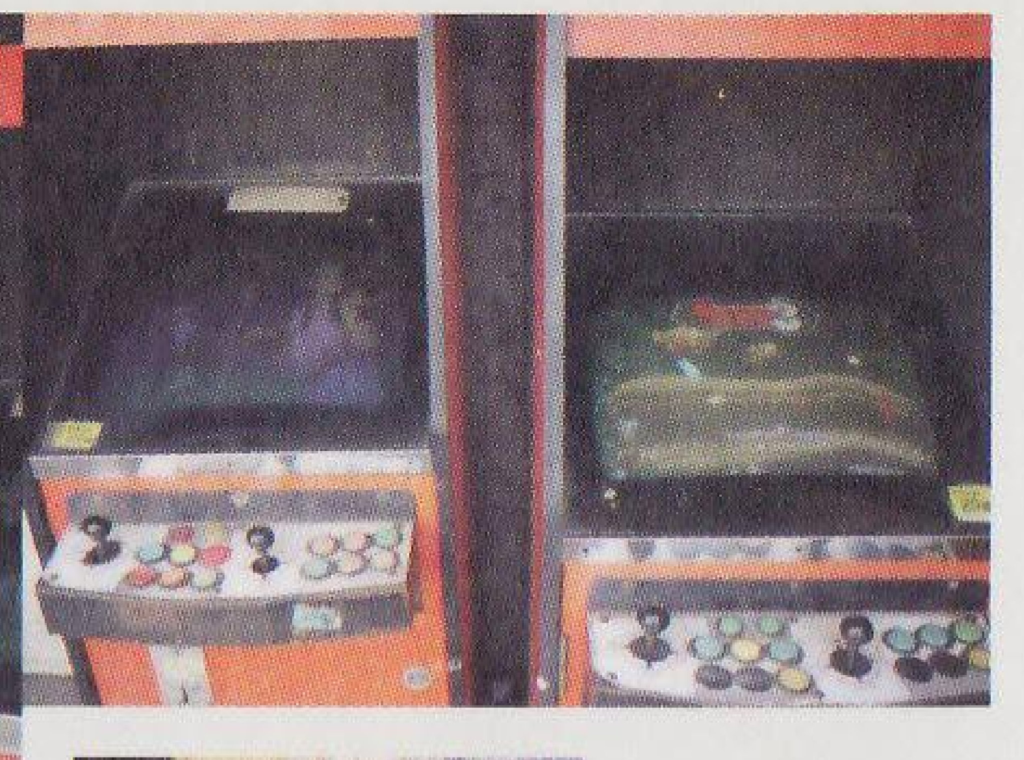
「お店を始めたのは昭和33年7月30日ね。当時私の主人が、体の弱くなった両親の面倒をみるから一緒に住む、といってここに家を建てたの。家を設計してくれたのは一級建築士だった私の父。主人は年寄りでもできる商売をやろうといって、おもちゃ屋さんを始めたの。最初はお舅さんお姑さんと私の３人でお店をやっていたの。主人は食品店をやっていたんだけど、それをやめて一緒におもちゃ屋をやるようになったの」

家族みんなで玩具店。ちょっと憧れます。



おかみさんが昔の写真を見せてくれた。「ミニ四駆が大人気だった頃、常連さんたちがお正月にお店の前に大きなコースを作ってくれてミニ四駆大会をやったのよ」少年たちの表情が眩しい。





『メタルスラッグ3』『メタルスラッグ5』『MARVEL VS. CAPCOM』『MARVEL VS. CAPCOM 2』『エイトライン』があった。1プレイ20円だったり2プレイ50円だったりと子供の財布にも優しい。普段は電源が抜いてあるけど、遊びたい人は吊されている電源コードを自分でコンセントに挿してOK。両替はお店で。




ゲーム筐体の背中には模型の発売予定表が。自販機で飲み物を買って模型雑誌を眺めて新商品を予約する休日がここにある。

「最初は駄菓子を売ったの。漫画や本の貸本もやったわね。あとは文房具。パンや牛乳やアイスクリームを売った頃もあったのよ。今、商品が並んでいるガラスケースはパンを売り始めたとき業者さんが陳列用に支給してくれたものなの。おもちゃと模型以外ではアイスクリームは一番長く続けたわね。プラモデルに着せ替え人形にフラフープにダッコちゃんとか、いろんなおもちゃが流行ったわね。ミニ四駆（84年登場のレーサーミニ四駆）はすごい人気だったわね。学校の下校時間になると子供たちが行列を作ってお店に来てくれて。そうしたら常連さんが、お正月にミニ四駆の大会を開いてくれたの。お正月はお年玉をもらった子供たちが来てくれるからお店を開けてたんだけど、ほかのお店はお休みするでしょう。商店街に人通りがなくなるから、そこにミニ四駆の大きなコースを作ってくれて」

あの頃はファミコンも大ブームになっていましたけどゲームも入荷されたんですか？

「それが主人は入荷しなかったのよね。ゲームはボードゲームと電子ゲームの頃までね。少子化と言われはじめて子供が少なくなってきて、おもちゃ屋から模型店に変えていこうと主人が考えて、それで模型店になったの」

軒先にゲーム筐体が並んでいます。

「一番最初はピンボールだったわね。ゲーム屋さんが営業に来てゲームを置き始めたの」

置くゲームは誰が選んでいたんですか？

「ゲーム屋さんに全部お任せね。今もたまにゲーム機を見に来てもらっているの」

閑静で過ごしやすそうな町ですね。

「こう見えて昔はね、ご近所の人はみんなここにお買い物にきて、お夕飯の買い物とか週末なんて人が大勢きてとても賑やかだったのよ。でもそれも近くにスーパーや大型店ができて、だんだん客足が遠のいちゃったわね」

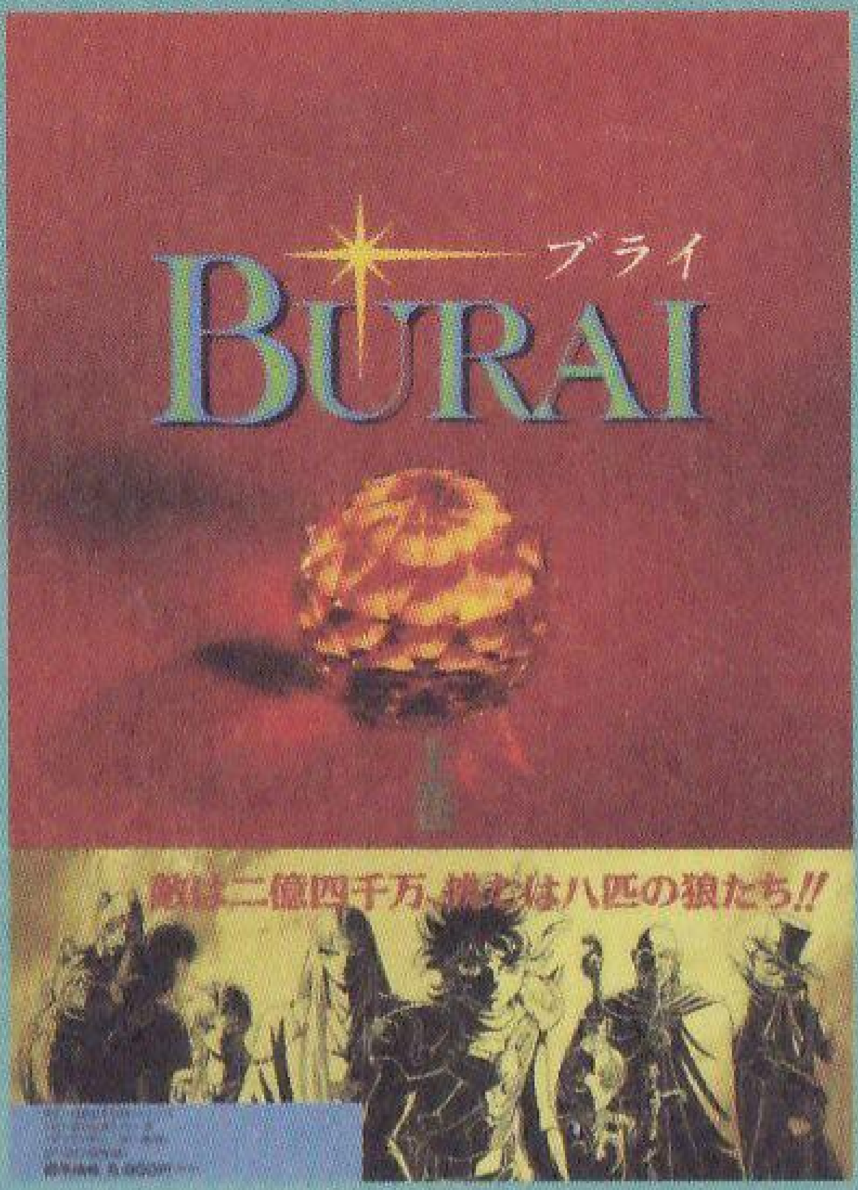
小さな商店街の最後の一店になったこのお店。模型店だったことでスーパーや大型店と競合しなかったのかもしれない。

「でも最近の子はみんなスマホでゲームでしょう？　模型を買ってくれるお客さんは少なくなったわね。そのかわり最近はね、子供の頃からうちのお店でおもちゃやプラモデルを買ったというお客さんが、わざわざうちまできて、新商品を予約して買いにきてくれるの。中には子連れの方もいて。きっと主人の人徳なのね。常連さんが『おやじさんにはお世話になりましたから』なんて言ってくれるのよ。お客さんたちと一緒に模型を作ったり、面倒見のよい人だったから。でももう歳だからいつまで店を続けられるかわからないけどね」

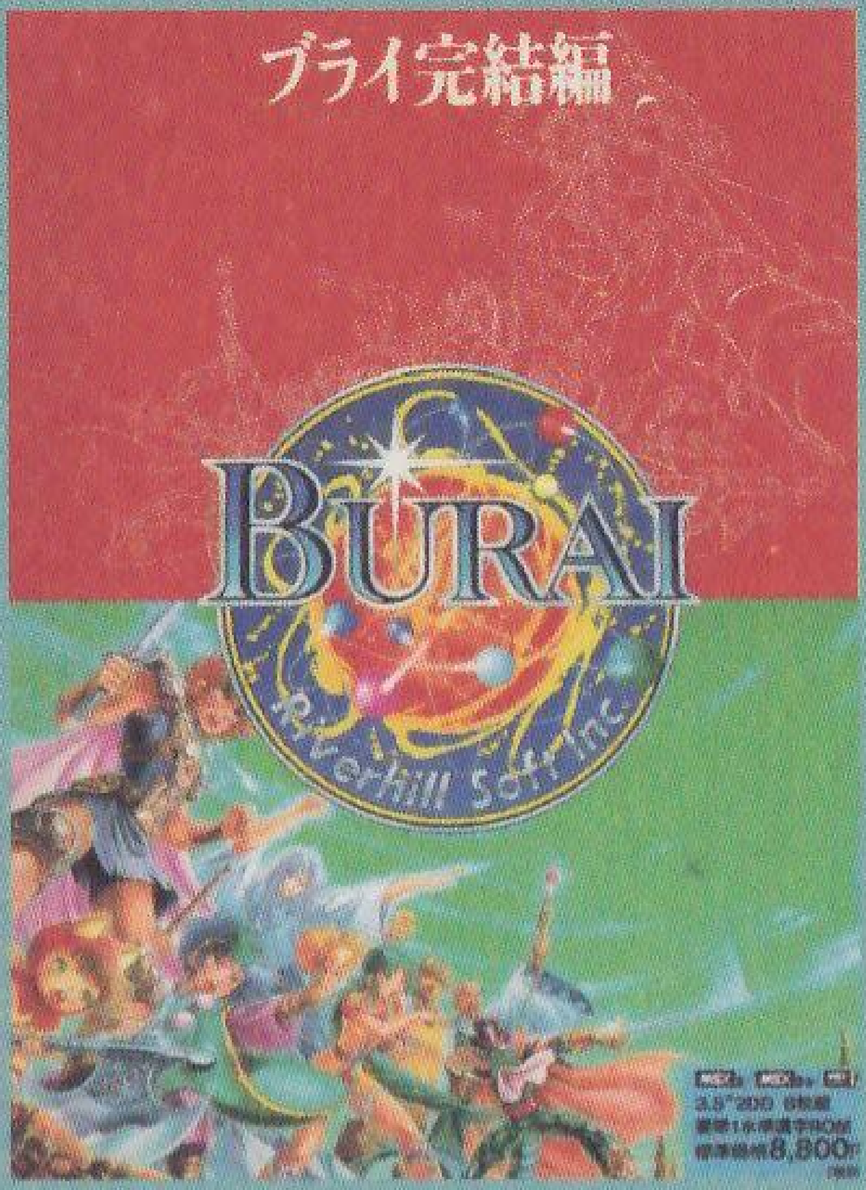
あの名作パソコンゲームをもう一度

構成＝中村友次郎（フリーライター） 資料協力＝マイコン＆ゲームBEEP

現在もダウンロード配信などでプレイできる往年の名作パソコンゲームを紹介するコーナー。今回はリバーヒルソフトのRPG『BURAI』を紹介する。豪華スタッフが集結し、ユニークなシステムを搭載した意欲作だ。



PC-8801版『BURAI上巻』
89年当時のパッケージ



MSX2版『BURAI完結編』
90年当時のパッケージ



ハヤテ
「へっへーっ、胸がワクワクするぜ。待ってろよ、光の御子さんよォ」



リリアン
「まあ、王家は滅びちゃったのね・・・でも、あたしなんかでいいのかしら。他の人をお探しになった方が、きっと頼りになりますわよ」



左京
「・・・そこにおる玉、早く出てくるがよい。拙者は、そのためにここへやって来たのだからな。その願い、しかと聞き受けたぞ」



緑玉の選びし七人目の勇士、ロマール・セバスチャン七世。未だ、その宿命に気付かず、闘いの旅に殉ずる日はいつか・

豪華スタッフが集結して制作された現代にも通じる〝JRPG〟のはしり

『BURAI』は上下巻構成で、89年に『上巻』、90年に『下巻』がリリースされた。対応機種はパソコン各機種、およびコンシューマ移植もされているが、『上巻』しかリリースされていない機種もある。現在、レトロゲーム配信サービス「プロジェクトEGG」で『上巻』『下巻』ともに購入できるのは、PC-9801版と

BURAI上巻（PC-8801版）
BURAI上巻（PC-9801版）
BURAI上巻（MSX2版）
BURAI下巻（PC-9801版）
BURAI完結編（MSX2版）

Win

■Windows プロジェクトEGG
■発売元：D4エンタープライズ
■発売日：配信中
■価格：各500円（税別）※キャンペーン終了後は各700円（税別）
※本作は1989～1990年にリバーヒルソフトから発売されたパソコン用ソフトを復刻したものです。
※『BURAI完結編』は『BURAI下巻』をMSX2用にアレンジ移植したものです。



約30分にわたるオープニングのビジュアルデモ。物語の発端から八勇士それぞれの旅立ちまでがアニメ１話分に相当するボリュームで存分に描かれる。荒木伸吾氏と姫野美智氏によるキャラクターデザインと原画にも注目。

MSX2版のみ。今回はグラフィック解像度の高いPC-9801版を中心に紹介していこう。

本作は、キャラクターデザインと原画にTVアニメ『聖闘士星矢』のキャラクターデザインを手がけた荒木伸吾氏(故人)と姫野美智氏、『上巻』のBGMにロックバンドのSHOW-YA、『下巻』のBGMに元クリスタルキングの今給黎博美氏と、パソコンゲームファンに留まらず広く一般に訴求できる豪華スタッフを揃えたことでも話題となった。こうした点をはじめ、本作にはストーリーや演出を重視したいわゆる〝JRPG〟のはしりの一つとして、現代にも通じる、あるいは現代においてもなおユニークと言えるさまざまな要素を備えている。本稿では、これらをピックアップして紹介していきたい。

上下巻にわたる壮大かつドラマティックな人間関係をも描く物語

本作では惑星キプロスを舞台に、闇の神帝ダールを復活させたビドーとその部下の七獣将、そしてそれに対抗すべく八つの玉に選ばれた勇士達による戦いが描かれる。

導入としては〝闇の軍団に立ち向かう勇士達〟という王道の作りだが、プレイを進めるにつれて、ビドー達と八玉の勇士達の間には、単なる敵味方に留まらない因縁が見えてくる。さらに『上巻』のラストでは衝撃の事実が明かされ、当時リアルタイムでプレイしていた筆者は、心を揺さぶられながら『下巻』を待ち望むこととなった。

この〝前後編の前編ラストで衝撃の展開〟というのは、最近でも日本ファルコムの軌跡シリーズなどで多用されているが、やはり続きへの期待を高める手法としては効果的と言えるだろう。

また、壮大なドラマという面では約30分にわたるオープニングデモも見逃せない。当時は各社がビジュアルシーンに力を入れていたが、その中でもやはり30分にわたるデモというのは飛び抜けていた。

とはいえ、現代ではあまりにも長すぎるデモシーンは忌避されがち。今回の記事執筆にあたり、今あらためて見たらどう感じるだろう……と半ば不安にも感じつつ再生してみたが、これが意外にも(?)当時と同じように熱中してしまった。八玉の勇士それぞれの旅立ちを場面転換しながら描く構成により飽きの来ない内容となっており、TVアニメ1話分を鑑賞するような気持ちで楽しめる。思い入れ補正も多少あるとは思うが、シナリオ・ビジュアル・音楽に込められた熱は四半世紀以



ゲームプレイ中にも1枚絵を使ったビジュアルシーンが多数用意されている。

上を越えて伝わってくるという印象だ。

“敵は二億四千万”を実感できる ユニークな戦闘システム

本作のキャッチコピーは“敵は二億四千万、挑むは八匹の狼たち!!”。ビドーの率いる軍勢にほぼ支配されてしまったキプロスで、孤軍奮闘する八玉の勇士達をテーマにした熱いコピーだが、この“多勢vs少数精鋭”を戦闘システムでも実感できるのが面白い。

具体的には、“歩兵500人”といった敵が現れることがある。仕掛けは単純で、通常の戦闘なら“○○ポイントのダメージ”となる所を、そのまま人数に置き換えて“○○人倒した”となるわけだ。つまり人数＝HPという計算。種を明かせば簡単な話だが、「雑兵ごとき、どれだけ来ても物の数ではない！」と余裕で蹴散らす勇士達の姿が想像できて面白い。

戦闘面では、玉による抽象的なステータス表示もポイント。本作では最大8人が同時に戦闘へ参加する上、HP／MPに相当するパラメータ以外にも攻撃力や素早さが減っていくといった独自要素もある。これらを全部数値で管理する代わりに、画面上に表示される玉で把握できるようになっている。具体的には徐々に輝きを失っていき、しまいにはひびが入って割れてしまうという形だ。

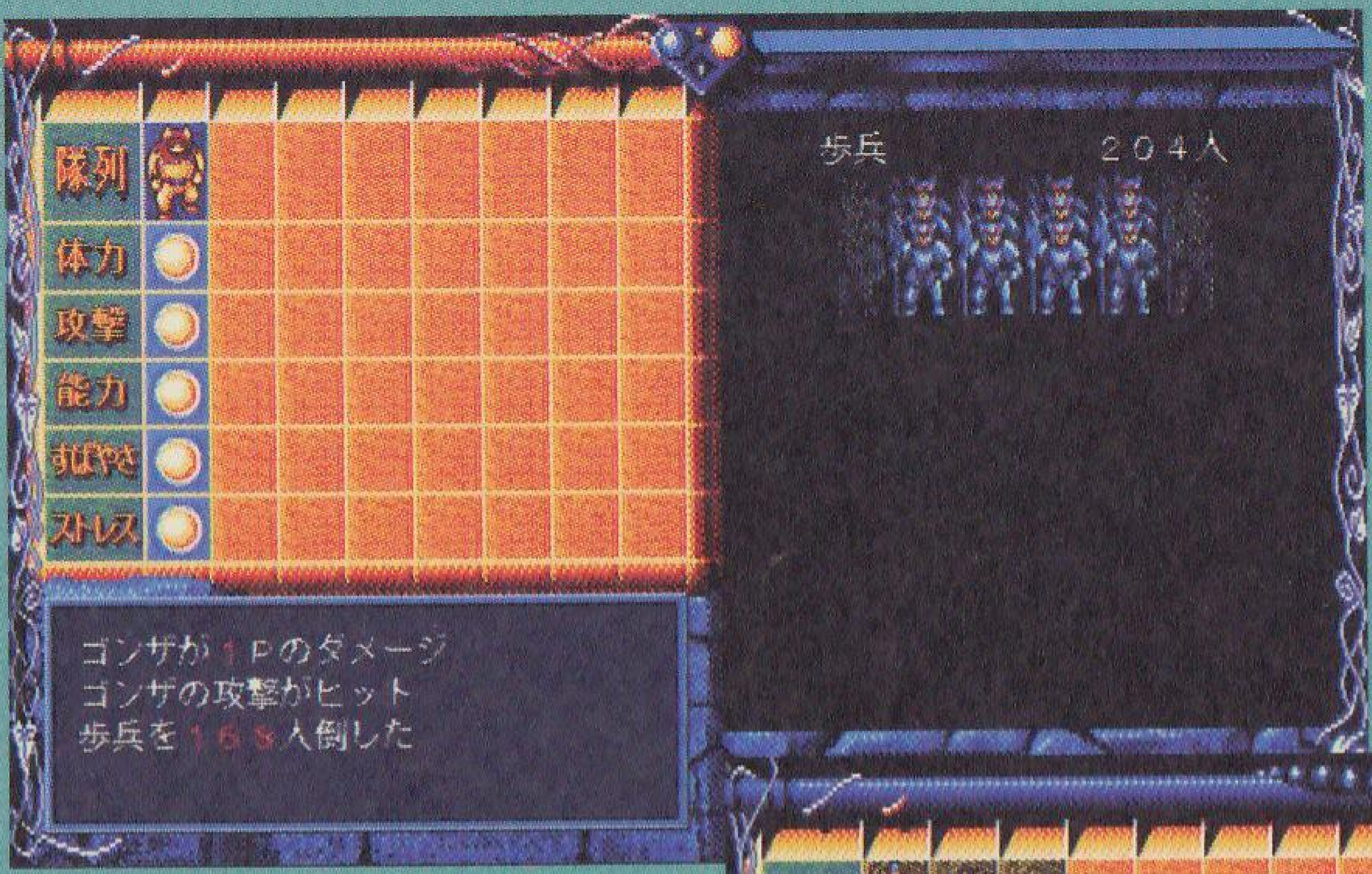
また、8人パーティの操作というと大変そうだが、オートバトルを搭載しており、戦闘の進行速度も4段階で設定可能。昔のゲームらしく、ランダムエンカウントでエンカウント頻度はやや高めだが、ザコ戦はオートで進めて玉がひび割れてきたら回復、といった形でサクサク片付けられる。今回の記事のため久々にプレイしてみても、ストレスを感じることはほとんどなかった。

ちなみに、ここまでは基本的に、フロントビューバトルを採用した『上巻』のシステムについて紹介した。『下巻』ではシステムががらっと変化し、サイドビューの凝った戦闘システムが搭載されている。

今プレイしても新鮮な作品 “あの頃のRPG”を知る手がかりにも

このように、今プレイしてもむしろ新鮮に感じる部分もある『BURAI』。“あの頃のRPG”を知るために今プレイする作品としてお薦めできる一作だが、一点だけ注意点がある。それは「プロジェクトEGG」で購入できるPC-9801版『BURAI上巻』は当時のマニュアルが付属しないこと。

本作は今回紹介した以外にもキャラクター



大軍へ数人で立ち向かっていく様子が"数百人の敵が登場するザコ戦"で表現されるのがユニーク。"○○を○○○人倒した"というメッセージと共に敵影が薄くなっていく。



玉による抽象的なステータス表示も特徴となっている。なお、メニュー画面では数値による確認も可能。



『下巻』は高低差のあるマップなど全体的なゲーム画面が変化し、戦闘もサイドビューで独自性の高い凝ったシステムへと一新されている。玉によるステータス表示は健在。

と武器の相性や能力値ごとのレベル、移動中に経験値を得るシステムなど凝ったシステムを搭載した作品だが、当時の作品らしくチュートリアルなどは皆無のため、マニュアルなしですべてを理解するのは難しい。

　PC-9801版『BURAI上巻』が復刻・配信されたのは02年のことだが、その6年後に復刻・配信されたPC-8801版『BURAI上巻』は89年当時のマニュアルのほか、同梱冊子『WORLD OF BURAI』もPDF化され付属している。

　そのため「プロジェクトEGG」で『上巻』を遊ぶならPC-8801版をプレイするか（とくに『上巻』から『下巻』への引き継ぎ要素などはないので『上巻』と『下巻』を異なる機種でプレイしても問題ない）、PDF化された当時のマニュアルのためにPC-8801版を購入することをお薦めする。

　ちなみに『WORLD OF BURAI』には、前述の上巻スタッフに加えシナリオ・ゲームデザイン担当の飯島健男（現・飯島多紀哉）氏などのコメントや、開発時の様子が垣間見えるプロダクション・レポートなどが掲載されており、このために購入する価値も十分にあると言えるだろう。

美少女ゲーム 非常事態宣言

ゲーム業界の一部を担いながら、その内容と性質上、表だって語られることが少ないアダルトゲーム業界。そこに起きている危機を国内唯一の業界紙の編集者が分析する。

構成＝津田清和
PCゲーム業界紙「GAME HEADLINE」編集長



http://game-headline.com/

美少女ゲームのままならない現実

近年、興味がない方でも「美少女ゲーム（18禁アダルトゲーム）が売れない」との話題をネットで見た方は少なくないと思います。業界紙の編集として数字を見続けた身として意見を言えば、まったくそのとおりで、たとえばコンピュータソフトウェア倫理機構発行のシール枚数（※1）は、そろそろ10年くらいになるでしょうか、毎年下がり続けています。もちろん、メーカー・店舗・流通とそれぞれに薄く万遍なく要因があり、業界内で解決すべき課題＆見逃してきた問題は多いのですが、それ以上に美少女ゲーム業界外の要因が強い、というのが個人的見解（ゲーム内容が紙芝居アドベンチャーばかり、違法コピー、中古問題、特定店舗への偏り等、好調とされる時期からずっと続いている問題は多い）。

一つは「高齢化社会」。日本全体に問題を起こしている傾向ですが、美少女ゲームはその特性上、主要客層は20〜30代の男性に限られます。他コンテンツのように幅広い客層を探るのは難しいんですね。この層は20年前に比べ約30％減少。毎年、一定ペースで減少するのはこの部分が最も大きいわけです。加えてWindowsでPCが普及する時期と、団塊ジュニア層が社会人になる時期とが重なったのも、かつての市場拡大に影響したと推測します。

二つめは「WEBの無法地帯化」。SNS等で話題になったこともあり以前ほどではありませんが、それでも検索機能を使いこなせば求めるエロコンテンツにたどり着く。美少女ゲームは〝スッキリ〟したいとき、パッケージに描かれたヒロインたちのエッチシーンが80枚入っている、という要素が担保となって8000円近い金額を払わせていました。ところが今はWEBで検索することで、時間・お金というコストを使わずに処理できてしまう。若者はすっかりそれが当たり前となり、エロコンテンツを実際に買うのはオッサンばかり、なんて意見も聞いたことがあります。

ただ、二つめの要因については改善策がないわけではありません。美少女ゲームに限ればP2Pで放流している人物を捕まえ、データを拡散させている違法サイトを潰していくことで、違法情報は確実に減少します。この作業は膨大かつ範囲は世界中に広がり、国レベルでの対応も必要になるでしょう。違法データはゲームに限らず漫画・アニメにも関わる課題で、個人的に〝クールジャパン〟で最もやるべき仕事は、この部分とすら感じています。

ちなみにダウンロード市場ですが、一定規

※1コンピュータソフトウェア倫理機構発行のシール枚数
大雑把に書くと、主な18禁ゲームは倫理団体が発行するシールを貼らないと販売できず、すなわち、シール枚数を集計することでおおよその出荷数が推測できる。

模まで伸びましたがそれ以上は伸び悩んでおり、現状、パッケージ市場の縮小分をカバーするには至っていません。またソーシャルゲームは一般向のそれと同様、異なる要因を加味する必要があるでしょう。

勝負できる環境が整いつつある海外展開

これら厳しい状況については当然ながら業界関係者も理解しており、対抗策を考え、実践されています。また、若いスタッフの勢いあるブランドも定期的に登場しており、彼らの活躍は今後の鍵となるでしょう。

期待したい一つは「海外展開」。コンシューマでは当たり前となった展開ですが、美少女ゲームではようやく芽が出つつあります。

海外展開そのものは約10年前から存在していました。ただ「翻訳」「販路」の問題があり、なかなか広がらなかった歴史があります。

美少女ゲームの魅力の一つはキャラクター同士の会話なのですが、単純に日本語→英語と翻訳しても、その面白さが翻訳できるわけではありません。日本語・英語をネイティブレベルで理解し〝オタク言語〟もこなせる人が必要になる。かなりレアな存在で、数年前まで人材確保は相当苦労されたようですが、海外で翻訳のコミュニティが整ってきたことで、次第に改善されていきました。

また販路は「steamの普及が大きい」と関係者は口を揃えます。昨年『グリザイアの果実』(フロントウイング)(※2)がヒットし、『CLANNAD』(Key)(※3)にいたっては年末、海外AAAタイトルと並んで上位に入りました。また同人ゲームの『ねこパラ』(NEKO WORKs)シリーズが今年累計50万本を突破したと発表。steamで美少女ゲームを遊ぶ層は1%もいませんが、1億人以上とお聞きするアクティブ層がいるわけで、過去の海外市場を思うと雲泥の差があります。原則、一般向けしか売れない(18禁版は売れない)等問題はいくつもありますが、先ほど紹介した2タイトルのように、一般向でも展開できる作品を持つメーカーには、挑戦できる状況が生まれつつあると言えるでしょう。

VRの持つ特性と相性が良いアダルト系

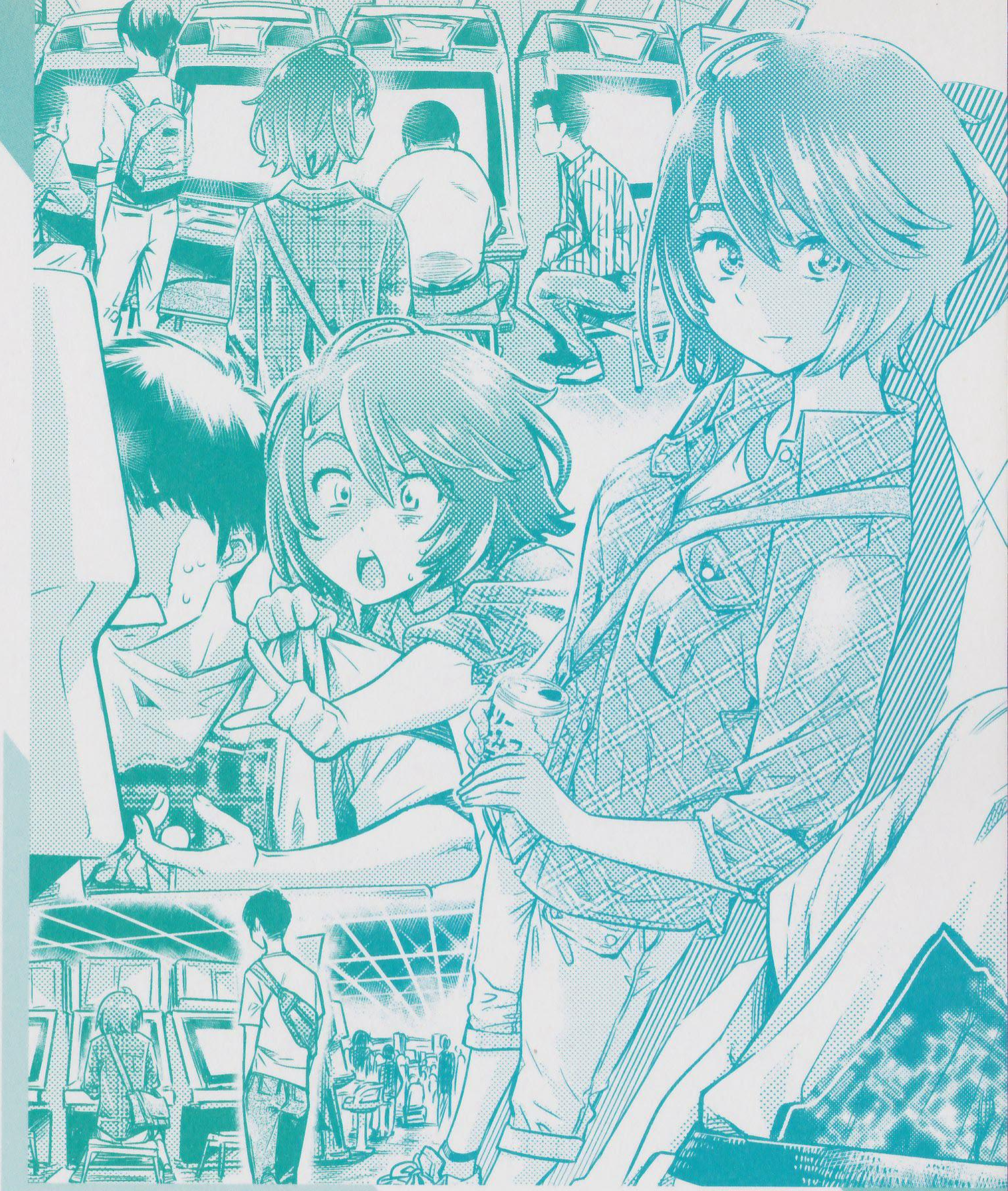
もう一つ将来性を期待したいのはVR。6月開催のアダルトVRイベントも盛況と、このジャンルにおける熱量は確実にあると思われます。VRが普及するには、まだまだ課題は多いと思うのですが、個人的に問題と感じている「人によっては酔いやすい」「長時間プレイに向かない」「まともに作るとコストが大変」という点は、美少女ゲームであれば問題にならないと思うんですね。〝移動がない狭い部屋〟で〝女の子と二人〟、〝ご休憩〟を楽しめば良いわけですから(笑)。取材で『カスタムメイド3D2』(KISS)のVRを体験させていただいたときは、長生きするモンだなと思ったものです。VRは海外メーカーが熱心で、かけるコストも日本はかなわないといったお話もあるようですが、こっちのジャンルでは十分勝負できるのではないでしょうか(PS4・Vitaの『DEAD OR ALIVE Xtreme 3』みたいに海外販売できないかもしれませんが)。

ただ、VRは2Dだとその威力は発揮できません。3Dの美少女ゲームを制作している会社は2つしかなく、同人ゲームでも少数派。この状況を見越して3D開発を始めたところもあるようですが、タイトル数が増えるまでは時間がかかるでしょう。

「海外展開」と「VR」、実はいずれも詳しく書くと面倒な、一筋縄ではいかない課題も多いのですが、閉塞感の強い業界において、可能性と魅力に勝るのが個人的印象。明確な利益が出るには時間はかかると思いますが、ぜひとも美少女ゲームの未来につないでほしいと業界紙を制作している身として節に願う次第です(業界に活力がないと業界紙は死ぬ)。

※2『グリザイアの果実』(フロントウイング)
海外版タイトルは『The Fruit of Grisaia』。最初に国内で発売されたWindows版は18禁であったが、steamで配信されているものは全年齢向けに発売されたPS Vita版が元となっている。

※3『CLANNAD』(Key)
18禁ブランドから出た美少女ゲームなので今でもエロゲーと誤解している人もいるが、『CLANNAD』に18禁版は存在しない。もとから全年齢向けである。



ゲームと青春を駆けた僕らのゲームセンター・ストーリー

GAME OVER GIRL

ゲームオーバーガール

Story：アラヰフミ
Illustration：MARUTA

「歳三くんさ、どうやったら2P側で昇竜拳出せると思う?」
「歩きながら波動拳出すといいよ」
「おお、ほんとだ！　ありがとう」

かつて、ゲームセンターは青春の社交場であった。

1991年の『ストリートファイターII』稼働から始まったゲームセンターブームは1992年の『ストリートファイターII'』で爆発的な広がりを見せ、そこかしこに「対戦格闘ゲーム仕様」のゲームセンターが乱立していた。それにともないゲームセンター攻略情報誌の『ゲーメスト』が月二回刊となり発行部数が数十万部に。数十万人の若者たちが「ゲーム攻略」に群がり、単行本が累計200万部を記録したタイトルもあったという、すさまじいゲームセンター・バブル時代である。同好の士たちは数万円もする「ネオジオ」を四苦八苦して手に入れ、あるいは基板を購入したり、筐体ごと購入して部屋をゲームセンターにする猛者までもいた。

そんな隆盛を極めるゲームセンターではあったが、さすがに平日の午前中は人もまばら。そんな中、歳三と佐絵はふたり、対戦ゲームを交えて交流を暖めていた。

歳三は専門学校生。そして、彼の記憶によると、佐絵は確か高校生のはずだった。お互いに学校を欠席しゲームセンターに通いつめ、それもバイト先の客と「密会」するとなれば、ふしだらな交際ではあり、少なくとも歳三はそのことに対していくばくかの罪悪感を感じていた。しかし、その背徳感も、おそらくふたりを強く結びつける理由のひとつだった。

ただし、交際と言っても、ふたりの間に明確な何かがあるわけではなかった。この春に男子校を卒業し、上京してきたばかりの歳三最大の弱点が女性だった。なにしろ高校三年間、ほとんど女性との接点が無かったのである。女性を魅力的には感じるものの、彼女たちを前にするとあっという間にアガってしまい、何も話せないので朴訥とした振りをするほかなかった。しかし、佐絵だけは違った。

「午前中にこのゲーセンに来てるの、みんなにはナイショだよ」
「ゴブリンか」
「ハートの器じゃなくて」
「あれ、ゴブリンがくれるのってルピーじゃなかったっけ」
「さあ、どうだったっけ」

何しろ「ゲーム」という共通言語があるから、話題には事欠かなかったし、時に佐絵はファミコンブームど真ん中の青春を過ごしてきた歳三をも凌駕する知識を持ち合わせていた。佐絵は年下ではあったが、なんとなく歳三にとって尊敬すべき面も持ち合わせていた。

恋人のようであり、同志でもある。少なくとも歳三にとっては、だが。

佐絵が歳三をどう思っているかはっきりと聞いたことはなかったし、歳三も自分のことをどう思っているか、明確に聞いたことはなかった。なぜかそれを聞くと、すべてが終わる気がしたから。もし明確に恋人となってしまったら、歳三は学校をサボってゲームセンターに来る彼女を許すことができなくなるかもしれない。それに、(もし彼女が自分のことを好きでなかったら、この午前中はきっともう終わってしまうだろう)と思うからだ。それはとても恐ろしいことだった。恋人猶予期間。言ってみればふたりはそんな状況だったのかもしれない。

「わたし、すきな人できちゃった」
「へぇ、誰?」
「このゲーセンでバイトしてる人」
「ふうん」
「その人午後のシフトだからさ、午前中でないと遊べないんだよね。見てるだけでも、いいんだけど」

「そっか。佐絵ちゃんは、その人と、付き合いたいの?」
「わかんない。付き合うって、よくわかんないから」
「はは、俺もそうだ。抱きしめたい、とは思うけど」
「なるほど。付き合ったら、抱きしめてもらえるのかな」
「そうかもね」
「確かに、それはちょっといいかも。でも」
「でも?」
「告白して、ふられるのが、こわい?」
「こわいんだ」
「こわいの?」
「ふられるのが」
「うん」
「それは俺もだ」
「そう、なの?」
佐絵は歳三の目をじっと見つめる。
その目が何を語ろうとしているのか、歳三にはわからない。
「俺もこわいさ。告白して、もし成就しなかったら、もう今までのふたりでは居られない。そんな気がする」
「そう、だね」
「それに」
「それに?」
「もし両想いだとして、付き合ったとしても、別れる日が来たら、もうさよならだし。それなら」
「わざわざ付き合う必要はないかも?」
「さあ、わからない。俺は女の子と付き合ったことないからさ。恥ずかしながら。ずっと男子校だったしね」

「そうなんだ、私も男の人と付き合ったこと、ない」
「俺たち、似たもの同士なのかな」
「違うわ」
「え?」
「私は確かに付き合ったことないけど、そもそも、男の人を好きになったのが、初めてなんだもん。歳三さんは、きっと違うでしょ」
しかし、心地よいモラトリアムには、いつか終わりがやってくる。
ゲームセンターブームの最中、ひんぱんにくり広げられたのが、ちょっとしたイデオロギー闘争だった。
「対戦」であるから、相手はコンピューターではなく人間である。ゲームシステムという決められたルールがあるにもかかわらず、そのスタイルはひきょう、だとか、美意識が低い、だとかが若者の間でしばしば語られ、時にそれは紛争を生むこともあった。おおむね「待ち」よりは「攻め」が美しいとされ、不利なキャラクターで闘うことも美徳とされた。
いわば暗黙の了解。ローカルルール。正解の無い青春の「掟」。
その「掟」は、時としてふたりの心に相容れぬ壁を作る。
佐絵は言ってしまった。
「私、必殺技をガードすると体力が削られるのって納得いかない」
格闘ゲームで闘わせるのはお互いの心だ。歳三は実家が道場を営んでいたこともあってか、リアルファイトの「むなしさ」を痛感していた。努力では超えられない才能はあるし、たとえ才能があっても、それをひけらかすことは何か違うと感じていたのだ。弱者とのミスマッチを暴力で屈服させることに対してどす黒い高揚感を覚えたことはあるし、それを否定

することはない。だけど、それを趣味として嗜むのは、明らかに自分の趣向とは違う。

しかし、ゲームは違う。もちろん資本力による差は出てくるが、基本的に対戦相手とはフェアだったし、そんな勝負事を簡単に味わえる格闘ゲームという場は非常に魅力的に感じた。研究量と練習量がすべてを物語る。そんな世界が歳三はすきだった。

歳三がそんな思想を佐絵に求めていたわけではない。佐絵にしても、その言葉に大きな意味を持たせるつもりはなかっただろう。しかし、歳三は「防御しても体力が減る」ことにいらだちを抱く彼女に対して、はっきりとわだかまりを感じてしまった。それはいわゆる「イデオロギー論」とは違う、もっとひどく子供じみた発想のように思えたからだ。

「防御するだけで体力が減らなかったら、勝負として成立しないじゃない」

「ううん。別に私、勝負がしたいわけじゃないし」

「それじゃ、人と対戦しなければいいじゃない」

「でも、対戦は楽しいんだよね」

「もしかしたらきみは、体よく自分が遊んで貰いたいだけなんじゃないのか」

「え」

バイトだ。業務用トマトソースの空き缶に吸い殻を次々と放り込む。

なんであんな事を言ってしまったんだろう。それに、佐絵はなんであんな事を自分に言ったのか。もしかしたら、自分に甘えようとしてきたのかもしれない。ただ彼女は、ちょっとしたわがままを聞いてもらって、気分を変えたかっただけなのかもしれない。だけど。

その日会った佐絵は、やはりどこかよそよそしかった。歳三はなんとか取り繕おうかとも思ったが、やめた。心が冷めている自分に気が付いて、むしろ少しおそろしくなった。そして、すきだった人に対してこんなに簡単に冷めてしまう自分は、どこかおかしいんじゃないか、人間としてなにか欠陥があるのではないか、と悩んでいた。

自分がなにかしらの欠陥があることについて、薄々気がついてはいた。昼は専門学校に通っているが結局勉強はおろそかになり、考えるのはゲームの攻略とすきな人のことばかり。ゲームに費やすいくばくかのお金をかせぐために平日昼間ですらシフトを入れることもあったし、それに対して罪悪感を抱いてはいた。だが、結局自分はそれを改革しない。立ち上がらない。立ち上がれない。俺はやはり、異常者だ。

佐絵はもう、午前中には来なくなっていた。俺のバイト中には、いる。

「おい歳三。お前にお客さんが来てるぞ」

え？　先輩が俺を導く。ゲームセンターではあまり見ない、清楚な（動きづらそうな）ワンピースをなびかせたお嬢様風の子が立っている。

「ひかりさん。どうしてここに」

「どうして、って、歳三さまが学校に来ないから、心配して見に来たんです。約束したじゃないですか、わたしに『ロマサガ』、教えてくれるって」

「いやでも今、バイト中だから」

「わたしよりもバイトが大事なんですね。わざわざこうして来たのに」

「そうじゃなくて。シフトは約束だから。約束は守らなきゃいけないだろ」

「確かに、そのとおりです。約束は守らなければなりません。それではバイトが終わるまで、私は外で待っています」

「いやいやいや。終わるの深夜だし。せっかくだから遊んで行ってよ」

「しかし、ゲームセンターとは不良のたまり場だと聞きました」

「最近はそんなことないから、ね！」

ふと見ると、佐絵が怪訝そうな顔でひかりさんをにらんでいる。

【次号に続く】

GM genetic music

ゲーム音楽情報ページ

ゲームミュージックの情報ページが始動！　今回はサウンドトラック４タイトルを独断でピックアップしたぜ!!

（※記事中敬称略）

構成＝編集部　協力＝風のイオナ（シティコネクション）

ゲーム天国 THE GAME PARADISE!



■CD３枚組　■レーベル：クラリスディスク
■発売日：2016年6月22日（発売中）
■パッケージ版：3996円（税込）

ジャレコから95～98年に登場した『ゲーム天国』シリーズ。プレイステーション版、セガサターン版、アーケード版の楽曲を完全収録したサントラが今さら出た!?　奇抜なボーカル曲も困ったことに全収録。ブックレットには開発者・荒井正広の語る制作秘話や秘蔵資料まで掲載!!

イースⅧ -Lacrimosa of DANA- オリジナルサウンドトラック



■CD２枚組　■レーベル：日本ファルコム
■発売日：2016年8月24日（発売中）
■パッケージ版：3218円（税込）
ダウンロード版：2400円（税込）
ダウンロードハイレゾ音源版：2700円（税込）

7月にVita版が先行発売されPS4版も来年に控えている『イースⅧ -Lacrimosa of DANA-』のサントラに感動！　ゲームプレイ同様に駆け抜ける疾走感あふれるイースサウンドは健在!! CM曲やプロモ曲含むBGM全55曲を収録。

みんなでまもって騎士 ～姫のトキメキらぷそでぃ～サウンドトラック Vol.2



■CD2枚組　■レーベル：SweepRecord
■発売日：2016年6月18日（発売中）
■パッケージ版：3240円（税込）

メインコンポーザー古代祐三のもとに、Hiro師匠、古川もとあき、めがてん細江、OGRといったゲーム作曲家たちが楽曲提供、気分は80年代ゲームセンターだ！　FM音源バージョンのサントラにGB風＆88風の新アレンジ数曲とボーカル曲、前作『まもって騎士』楽曲まで収録!!

英雄伝説 空の軌跡 the 3rd Evolution オリジナルサウンドトラック



■CD２枚組　■レーベル：日本ファルコム
■発売日：2016年8月24日（発売中）
■パッケージ版：3218円（税込）
ダウンロード版：2400円（税込）
ダウンロードハイレゾ音源版：2700円（税込）

軌跡シリーズ『空の軌跡』第三作のVita版リメイク『英雄伝説 空の軌跡the 3rd Evolution』のサントラ。主題歌「Cry for me、cry for you」に激アツ戦闘曲やイベント曲もVita版にあたり新アレンジ・新録音された。感動も上乗せだ！

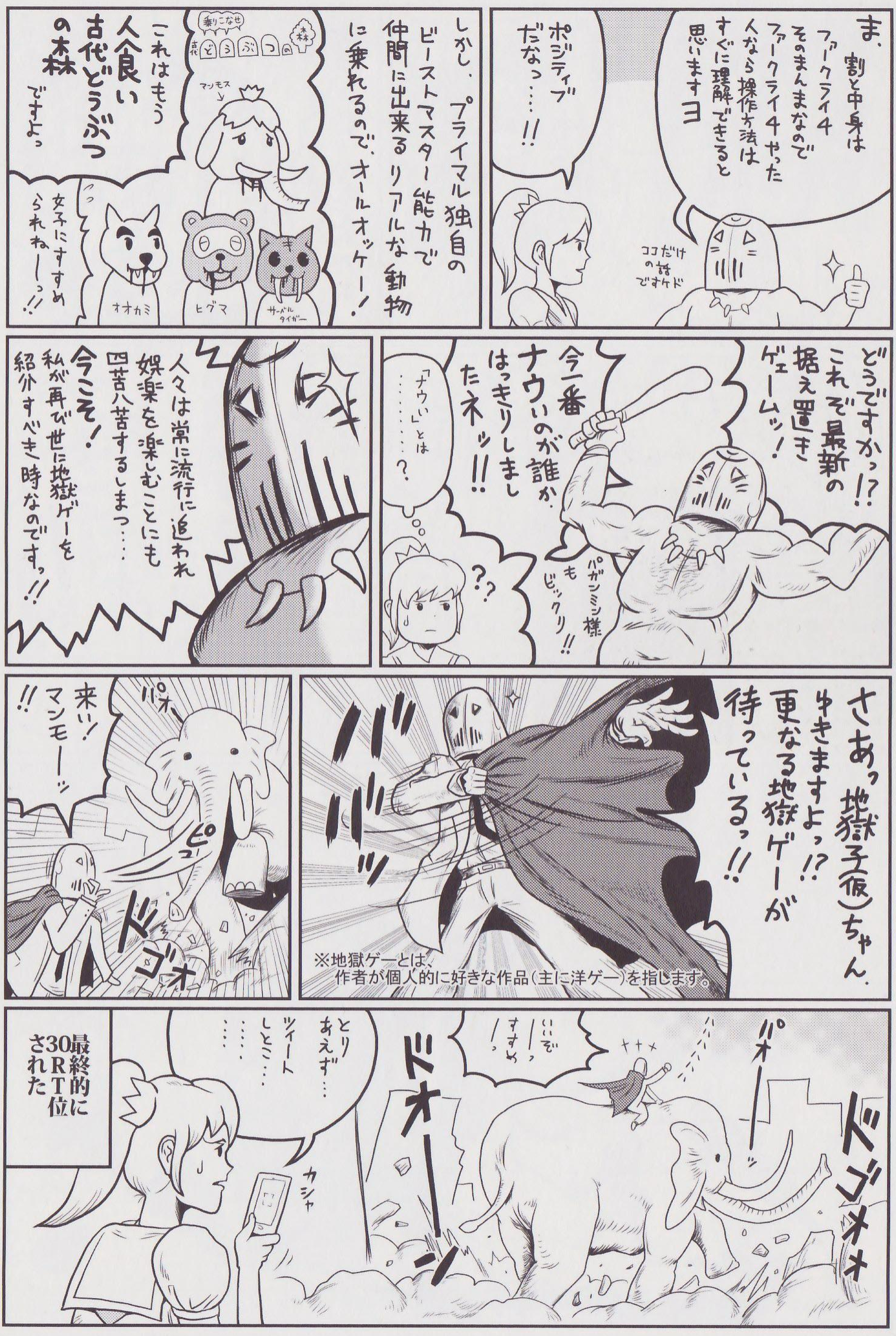
『ゲームサイド』でちょっとは知られたあの人が、呼んでもないのに再び帰って来た!!




ウンバラホオッ!
わああぁぁー
昭和がおそってきたぁッ!!!
ガサササササッ
ダッ
カシャ
カシャ
ホッホッ! エセ8ビット シネッ!
ウホッ 暴力ゲー ホッ!
ちょ… ちょっと待って……
あの 鉄仮面は まさか
地獄先生 ではっ!?
!!
……
ピクッ
ウッ……
ト…モダ…チ……!?
いやっ! 誰も テメーと友達 なんて言って ねーよッ!!
ウウウ….
ヤメテッ!!
6年もの間、何してたんだっ!?
キオク… ナニモ ナイ……… デモ………



▼▼▼地獄先生がXbox Oneで遊んだ『ファークライプライマル』はPS4とPCでも発売中です！ ■PS4パッケージ版：9072円（税込）、ダウンロード版8100円（税込） ■AmazonPCダウンロード版：8100円（税別）


ま、割と中身はファークライ4そのまんまなのでファークライ4やった人なら操作方法はすぐに理解できると思いますヨ
ココだけの話ですケド
ポジティブだなっ……!!
しかし、プライマル独自のビーストマスター能力で仲間に出来るリアルな動物に乗れるので、オールオッケー!
乗りこなせ 古代どうぶつの森
マンモス
これはもう人食い古代どうぶつの森ですよっ
女子にすすめられねーしっ!!
オオカミ
ヒグマ
サーベルタイガー
どうですかっ!? これぞ最新の据え置きゲームッ!
今一番ナウいのが誰か、はっきりしましたネッ!!
「ナウい」とは……?
??
パガンミン様もビックリ!!
人々は常に流行に追われ娯楽を楽しむことにも四苦八苦するしまつ……
今こそ! 私が再び世に地獄ゲーを紹介すべき時なのですっ!!
さあっ地獄子(仮)ちゃん、ゆきますよっ!? 更なる地獄ゲーが待っているっ!!
ババッ
バババッ
※地獄ゲーとは、作者が個人的に好きな作品(主に洋ゲー)を指します。
来い! マンモーーッ!!
パオー
ピュー
ドゴオ
パオーーッ
ドゴオオ
ドオーーン
いいぞ!すすめっ!
とりあえずツイートしとこ……
カシャ
最終的に30RT位された

読者アンケート & プレゼント

アンケートをお送りいただいた方の中から抽選で読者プレゼントをお贈り致します。
当選結果は発送をもって代えさせていただきます。



1 タイトーポスター4枚セット

※GAMES GLORIOUS提供

『チェイスH.Q.』『バブルボブル』『エレベーターアクション』『奇々怪界』のアーケード版ポスターの復刻版です。

2名様



商品はGAMES GLORIOUSのこれまでの商品の中から選ばれます。どんな色や柄かは商品が届いてからのお楽しみ！

2 GAMES GLORIOUS
ゲームTシャツ(Sサイズ)2着&トートバッグ

3 GAMES GLORIOUS
ゲームTシャツ(XLサイズ)2着&トートバッグ

※GAMES GLORIOUS提供 **1名様**

4 図書カード1,000円

次号の購入にも最適です。

※編集部提供 **1名様**

■応募方法

官製はがきに郵便番号・住所・氏名・アンケートの答えをご記入の上、左下の応募券を切り取って貼り、下記の宛先までご郵送ください。

【郵送宛先】〒101-0054
東京都千代田区神田錦町3-6共同ビル(錦町3丁目)201号
株式会社アンビット GAMEgene編集部「1号アンケート」係

■アンケート

①上のプレゼントの中から欲しいものを1つを選び、番号をご記入ください。
②年齢と性別をご記入ください。
③本誌以外によく読む雑誌または新聞がありましたら1つご記入ください。
④よく見るWEBサイトがありましたら1つご記入ください。
⑤右の記事一覧から面白かった記事の番号を3つまでご記入ください。
⑥右の記事一覧の中からつまらなかった記事の番号を3つまでご記入ください。
⑦本誌の発売をどこで知りましたか？ 下記A～Gの中から1つお選びください。
A.インターネット(サイト名もご記入ください) B.ツイッター
C.SNS(Facebookやmixiなどを含む) D.雑誌広告 E.店頭 F.人に聞いて
⑧本誌を購入された「店名」または「通販サイト名」を1つご記入ください。
⑨ご感想・ご意見・ご要望などありましたら、ご記入ください。

応募券
GAME gene
Vol.1

CONTENTS

GAME gene

遊びの遺伝子を覚醒する［ゲーム・ジーン］

GAMEgene（ゲーム・ジーン）Vol.1

GAMEgene編集部　編著

2016年8月31日　第1刷

発行人

山森 尚

発行

株式会社 アンビット

〒101-0054

東京都千代田区神田錦町3-6

共同ビル（錦町3丁目）201号

TEL:03-3291-2340（編集）

発売

株式会社 徳間書店

〒105-8055

東京都港区芝大門2-2-1

TEL:048-451-5960（販売）

振替:00140-0-44392

乱丁・落丁本はお取り替えいたします。

この本に関するお問い合わせは、休日をのぞく月曜日から金曜日の午後4時～7時までの間に03-3291-2340までお願いします。

本書へのご意見・ご感想は、保管し有意義に活用させていただきますので、郵便またはメールでお送りいただけますと幸甚でございます。

・郵便宛先：〒101-0054　東京都千代田区神田錦町3-6
共同ビル（錦町3丁目）201号
株式会社アンビット GAMEgene編集部

・メール宛先：gamegene@ambit.co.jp

ISBN978-4-19-864246-4

STAFF

●編集
山本悠作（アンビット）

●構成／執筆
安部理一郎（スプロケ）
クドータクヤ（UNDERSELL ltd.）
hally（VORC）
有田シュン（シティコネクション）
ヤマベソウタ（シティコネクション）
風のイオナ（シティコネクション）
冨島宏樹
CHAKO（Curious Cat）
芹澤正芳
中村友次郎
箭本進一
アラキフミ
外山雄一
津田清和（GAME HEADLINE）
糸井賢一

●漫画・イラスト
末弘
MARUTA

●写真
米澤精二郎
巽 吟子
GAMEgene編集部

●取材協力
猿渡雅史

●資料協力
情報要塞 松原圭吾
KVC
マイコン＆ゲームBEEP

●情報協力
小山祥之（A.M.P.GROUP）

●特別協力
大塚ギチ（UNDERSELL ltd.）
ジストリアス
恋パラ支部長（全ファミ協会）
卯月 鮎
勝田 周
富士京都
FLO
ナツゲーミュージアム

●ロゴ・表紙デザイン
高橋みどり（マイクロハウス）

●本文デザイン・DTP
柿谷たつや（pi-park）
杉野龍平（pi-park）

●DTP
有限会社ウィッチプロジェクト

●印刷・製本
凸版印刷株式会社

編集後記

昨年『GAMESIDE』シリーズ(発行:マイクロマガジン社)の中で制作途中で未発売となった『シューティングゲームサイドVol.13』用に編集者や著者が用意していた取材や企画を各方面の協力のもと根本から作り直したのが今回の『GAMEgene Vol.1』です。今回の『GAMEgene』としての再出発にあたっては、当時実現できなかった企画を一から作り直して実現することが(読者の期待に応えられなかった過去を精算することが)精神的後継誌としての第一歩であると考えました。「RAYの軌跡」「バトルトラバース」「ブラッド・アレン・フラー　インタビュー」の3つが、それに該当します。ですがブラッド・フラー氏は今年1月に急逝されたことで掲載号をお見せすることができず、ただただ無念です。我々にできることは、紙媒体に物理的に残すことで今と未来に、ゲームに関わった人の足跡と歴史的背景を伝えること。それが、読者がユーザーとしてゲームを体験するお手伝いになれればなお幸いです。他にも旧誌で準備・進行していた企画は多々あるのですが、いずれ機会があれば形を変えて発表できればと考えています。今回の『Vol.1』も、下に予告している『Vol.2』もアーケードの話題が多めですが、本誌はゲーム専用機・アーケード・スマホ・アナログゲームまで"ゲーム"と名のつくものは(レトロゲームが中心ではありますが)全世代オールジャンルが対象です。今後の展開にご期待ください。(編集部)



GAMEgene編集部
公式ツイッター
@gamegene_books で検索!

無料のミニブログ「ツイッター」の編集部公式アカウントが更新スタート。本誌や本誌単行本の発売情報を最速でお届けするのはもちろんのこと、日常のゲームに関する出来事やゲーム業界の話題もつぶやいていきます。気軽にフォローをお願いします!

次号予告

セガの80〜90年代の名作が復活中の「セガ3D復刻プロジェクト」を特集!　『スペースハリアー』のような体感筐体から『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』のようなメガドライブ産まれの家庭用タイトルまで、名作の魅力と現在ならではのアレンジに迫る!　PS4「アーケードアーカイブス」にあの横長三画面筐体を再現した移植で『ダライアス』が登場、その復活を記念した特集記事も計画中だ。加えてもうひとつの隠し球、日本製家庭用2Dアクションを研究し尽くした新作2Dアクションを開発中の海外開発メーカーに『GAMEgeneVol.2』に掲載が間に合うかどうかのギリギリの交渉中!　続報をご期待ください!!

次号『GAMEgene(ゲーム・ジーン)Vol.2』は、2016年11月発売予定です。

執筆者募集中!

■応募要項■

編集やライターなど商業での実務経験のある方はもちろんのこと、自費出版・同人誌等での編集経験のある方、あるいは未経験者でも構いません。読者の心を動かす面白い記事・楽しい記事・読み応えのある記事を書ける方であれば、どなたでも歓迎致します。

※未経験者の方へ:編集部からのお仕事の規模としては副業・副収入程度のものになります。本誌ライターとしての採用ならびに発注にあたって、本業のお仕事や学業に支障がないよう、くれぐれもご注意ください。

<必要書類>

①履歴書(電話番号と、PCで送受信できるメールアドレスを必ずご明記ください)
②自由課題2000〜2200文字(レビュー、コラム、小論など形式は自由。なお攻略記事や攻略資料でのご応募の場合は文字数は自由です)
③商業媒体経験者の方は、WEB・雑誌・書籍等に掲載された記事のコピーを同封してください。
④自費出版や同人誌の出版経験のある方は、自己PRとして編集部に見せたいページのコピーまたは実物を同封してください。
⑤前述③と④のどちらも無い方は②の自由課題を頑張ってください!

<応募方法>

・前述①〜⑤の該当する必要書類を同封の上、下記の宛先にご郵送ください。

【郵送宛先】
〒101-0054
東京都千代田区神田錦町3-6 共同ビル(錦町3丁目)201号
株式会社アンビット　GAMEgene編集部「執筆者募集」係

・郵送後、gamegene@ambit.co.jp宛に、書類発送完了の旨をメールでご連絡ください。
・応募から1ヵ月が過ぎても編集部から連絡がない場合は不採用とご了承ください。
・応募物は返却の保証をできかねますので、貴重品は同封なさらないよう、ご注意ください。

ご応募、お待ち致しております。





9784198642464

ISBN978-4-19-864246-4
C0076 ¥1200E (0)

徳間書店

定価：本体1,200円 ＋税

1920076012006